

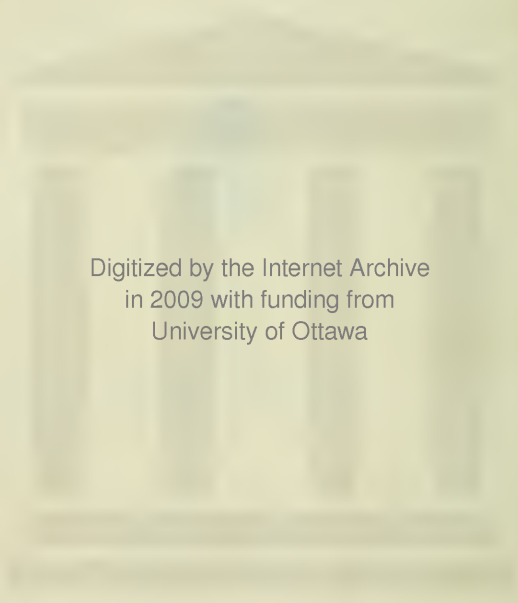


671280



Library
of the
University of Toronto

ID 242



Digitized by the Internet Archive
in 2009 with funding from
University of Ottawa



LE
DISCOVRS
MILITAIRES,

Par le Sieur du
Prasac.

M.D.C.XVII

A PARIS,
Chez la veuf.^e Matth.
Guillemot; Et Samuel
Thiboust, au Palais en
la gall.^e des prisoniers

Avec privilege du Roy.

L. Gautier sculp.



A V R O Y .

I R E,



La naturelle & incomparable douceur de vostre Majesté, qui reçoit les humbles offres de ses subjects, comme l'Ocean ses rivières, aussi fauorablement les moindres que les plus grâdes, m'a donné occasion de vous consacrer ce Discours Militaire , qui traiçte briefuement le plus releué, le plus hasardeux, & le plus difficile subject du monde, le mestier des Nobles, la pratique des Courageux & l'exercice des Princes & des Roys: Mestier, auquel pour acquerir de la gloire il conuient faire ensemblement

la maistrise & l'apprentissage: car il faut vaincre en apprenant, & apprendre en vainquant. Ce Discours contient ce que les plus experimentez maistres du passé nous recitent sur ce subject, & ce qu'en ce temps i'ay ouï dire, & veu practiquer aux plus braues guerriers que ce siecle ayt produicts, & parmy les plus belliqueuses nations du monde: qui est vne bonne caution pour la certitude de ce Discours, mais non pas si suffisante que celle que l'experience apportera à vostre Majesté en le pratiquant. Et fasse le Ciel qu'elle y excelle de telle sorte, que les plus genereux guerriers ne vueillent rechercher dans les Histoires autres exemples que ceux de vos valeureux exploicts.

Le subject du Liure.

LE subject de ce liure, c'est le mestier de la guerre, il y a deux principales parties, l'appareil, & l'action.

L'appareil se doit faire d'hommes, d'argent, d'instrumens, & de viures.

L'action se faict en la campagne, ou aux forteresses.

Celle qui se faict en la campagne, considere le marcher, le loger, & le combattre de l'armée.

Et celle des forteresses, considere leur fabrique, garde, prise, deffence, & secours.

Ces chefs generaux ont des dependances particulieres qui sont les communes pratiques qu'on observe iournellement, comme les exemples, les figures, & les chapitres suiuanz enseignent.

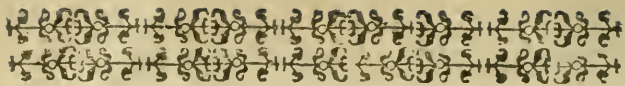



TABLE DES CHAPITRES.

Sommaires.

CHAP.		OMME vn Prince se doit pre- parer pour faire la guerre, dresser vne armée, & la faire marcher.	I.
I.		Comme il la faut loger.	15.
II.		Comme il la faut faire combattre.	27.
III.		Comme l'on doit fortifier les villes.	32.
III.		Comme l'on les doit garder.	50.
V.		Comme l'on surprend les villes par pe- tard, ou par autre surprise, ou par in- telligence.	52.
VI.		Comme l'on doit assieger & forcer les villes.	64.
VII.		Ce qu'il faut faire pour les affamer.	86.
VIII.		De la deffence des forteresses contre les petards & autres surprises & tra- hisons.	90.
IX.		Comme l'on doit soustenir vn siege & se deffendre contre iceux.	97.
X.		Comme l'on se peut garder d'estre affa- mé.	108.
XI.		Comme l'on doit effectuer ou empescher vn secours.	109.
XII.			

XIII	L'usage de l'artillerie Françoise.	112.
XIII.	Des offices des gens de guerre.	132.
XV.	Des poudres & feux d'artifices.	162.
XVI.	La milice des Grecs.	169.
XVII.	La milice des Romains.	198.
XVIII.	La maniere de former toutes sortes de bataillons.	210.

L'Imprimeur au Lecteur.

EN ceste troisieme edition ont esté adjoustées quelques Questions Militaires , vne methode pour resoudre facilement toute question de guerre proposée, vn libre Discours aux Princes souuerains , & quelques Epistres contenant de briefues leçons.



COMME VN PRINCE

SE DOIT PREPARER POVR

faire la guerre, dresser vne armée,
& la faire marcher.

CHAPITRE I.



N Prince s'estant resolu à faire la guerre, soit pour attaquer, ou pour se deffendre, fera tel appareil d'hommes, d'instrumens, d'argent, & de viures, qu'il cognoïstra estre necessaire

pour son entreprise.

Faisant l'appareil d'hommes, il en choisira de conseil, de commandement, & de soldadesque. Pour ses conseils, de tels quel l'aage, la prudence, l'experience & l'estude, rendent capables de ces charges. Pour auoir commandement en ses armées, il eslira des hommes d'autorité, de respect, prudens, experimentez, & bien fortunez; ayant chacun en sa charge fait telle preuue de son courage, de sa suffisance, & de son bon-heur, qu'il soit apparent à tous, choisissant ceux qui sont nez avec le courage, & habituez en tous les exercices de la

guerre, comme à manier toutes sortes d'armes, ſçauoir toutes sortes de mouuemens militaires, former toutes sortes de bataillons; ranger des armées en bataille, les faire marcher, loger, & combattre, dresser des fortifications, forcer & garder les places, conduire les tranchées, aſſeoir les batteries, bref qu'ils ſçachent toutes les fonctions de la guerre.

Pour les ſoldats ſoit à pied ou à cheual, ils doiuent eſtre eſleuz & choiſis forts, robuſtes, & de bon aage, leur donnant des armes telles qu'on cognoit leur eſtre propres, les diſciplinant Pour la police, à ce qu'ils ſoient continens au viure, au jeu, & aux femmes, & modeſtes en parolles, en habits, & en toutes autres actions. Pour la milice, les inſtruiſant aux maniemens & exercices de l'eſpée, du mouſquet, & de la picque, à ſe loger, retrancher & hutter, à ſe tenir en ordre, & faire tels mouuemens qu'il eſt neceſſaire pour former ou diuiſer promptement tels bataillons quel'on voudra.

Les Capitaines, Lieutenans, & Enſeignes, doiuent eſtre fort ſoigneux de diſcipliner les ſoldats.

Voicy quelle eſt la diſcipline militaire des gens de pied, les harquebuſiers doiuent porter, charger & tirer leurs harquebuſes tous d'vne meſme façon, ſoit pour entrer en garde, faire la monſtre, aller à la charge, ou faire la retraicte: à tirer ſeuls, ou par files, ou par rangs, ou en ſaluë. Les mouſquetaires doiuent auoir la meſme inſtruction, & ſçauoir de plus la façon de porter la fourchette, & de ſ'en ſeruir; & les picquiers comme ils porte-

ront leurs picques, de biais, plattes, hautes, traingantes & à les presenter en auant & en arriere; & à tous les soldats comme ils doiuent porter l'espée, se tenir en rang, & en file, prendre leurs distances, tant pour la monstre, que pour le combat: à faire les mouuemens, à droict, à gauche, & par demy tour, à doubler, ouurir, ferrer, & remettre les files & les rangs; à faire la contre-marche, & les conuersions. Voyez le Chapitre 16,

- A. *Arquebusier en posture.*
- B. *Arquebusier qui tire.*
- C. *Mousquetaire en posture.*
- D. *Mousquetaire qui tire.*
- E. *Picque plantée.*
- F. *Picque haute.*
- G. *Picque platte.*
- H. *Picque de biais.*
- I. *Presenter la picque en auant.*
- K. *Picque trainante.*
- L. *Presenter la picque contre la Caualerie.*
- M. *Presenter la picque en arriere.*





G



H



I



K



L



M

Quant à la Cauallerie elle doit estre instruite à manier les cheuaux & les armes, leurs cheuaux à droict, à gauche, à partir, parer, & reculer: pour leurs armes, ils doiuent sçauoir bien proprement endosser & habiller les deffensives, & s'ayder des deffensives, comme charger & tirer les carabines & pistolets, & trouuer les defauts des armes avec leurs espées.

Vne compagnie de Cauallerie faisant monstre marche trois à trois. Mais pour se mettre en bataille, elle se doit ranger en telle sorte, que pour chaque trois de rang il y en ayt vn en file, partant vne compagnie de cent & huit cheuaux aura dix-huit files & six rangs.

La distance des rangs doit estre tant pour la longueur du cheual que des espaces entre iceux de six pas & des files vn.

Pour faire de plusieurs bataillons vn gros, il faut ranger les compagnies en autāt de rangs que l'on veut que le flanc du bataillon aye de cheuaux, & puis ioindre les compagnies flanc à flanc.

L'appareil des instrumens de guerre est principalement d'armes & de cheuaux: des armes, des offensives & des deffensives. Des offensives, comme d'Artillerie, Mousquets, Arquebuses, Carabines, Pistolets, Picques, Alebardes, Pertuisannes, Espieux. Des deffensives, comme Heaumes, Casques, Morions, Haussécots, Cuirasses, Brassarts, Corselets, Tassetes, Targes, &c. & des cheuaux en grand nombre, pour le charroy de l'artillerie, de ses munitions, & pour l'attirail des viures.

L'appareil del'argent est d'en faire amas de longuemain le plus abondamment que l'on peut, le conseruant diligemment sans l'employer à choses vaines ou inutiles, & le distribuant selon que l'on cognoist estre necessaire, ne l'esparnant nullement aux necessitez.

L'appareil des viures gist en l'amas, & sa durée en la conseruation, & distribution.

Ayant faict tous ces appareils, & remply les magasins, il faut choisir vne ville pour faire l'estape des munitions, pour dresser l'attirail del'artillerie, & pour y faire la monstre del'armée, tant de l'Infanterie, de la Cauallerie, que de l'artillerie; & ranger en ce lieu l'armée en bataille, de mesme que si en ce iour on deuoit combattre l'ennemy.

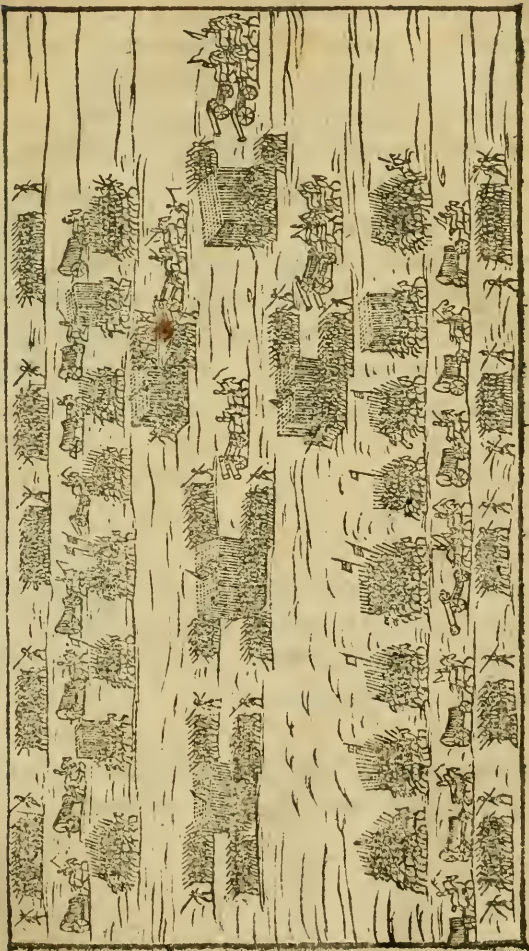
La façon de ranger l'armée en bataille est selon ce que le General a intention d'executer, comme d'aller conquerer vn pais, secourir vne place assiegée, donner vne bataille, passer au trauers d'un pais ennemy, ou faire vne retraite.

S'il a intention de conquerer vn pais, il doit scauoir l'estat d'iceluy, comme, s'il est bien peuplé, ou non, si on luy pourroit opposer vne ou plusieurs armées, & quelles, scauoir ses alliances, & le moyen de les rompre, ou au moins de les empescher de se ioindre s'il se peut, scauoir les passages, les entrées, les yssuës, les bois, les montaignes, les destroiëts, les ports, les quays, les ponts, les havres, l'assiette des villes & lieux forts, leurs garnisons & leurs munitions. Il doit estre instruiët de la fertilitéé du pais, pour faire porter des viures s'il est steri-

le, ou descharger son armée de cét attirail fil est abondant. Il doit auoir le plan du país en vne carte generale, & en plusieurs particulieres, pour scauoir la situation & distance des lieux, cognoistre si le país est plain & vny, ou au contraire, & iuger par la capacité du lieu, quel front il pourra donner à son armée.

S'il à desseing de secourir vne place assiegée, & jetter du secours dedans, & pour ce faire veut enleuer & forcer vn quartier, il n'estendra pas beaucoup les aisles de son armée, mais se tiendra ferré & renforcé, comme fit le Comte Maurice, quand il secourut Coorden, contre l'armée du Roy d'Espagne, conduite par Verdougo: & le Marquis de Spinola, quand il alla secourir Grol.

L'armée du Marquis de Spinola quand il alla
secourir Grol.

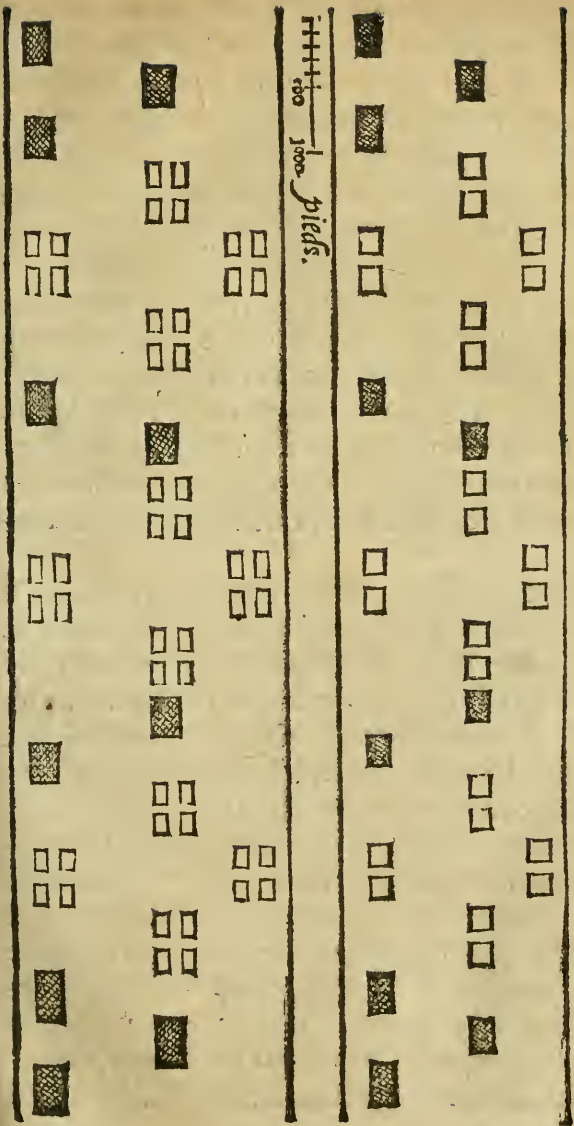


S'il a intention de liurer la bataille à son ennemy, l'occasion s'en presentant, & que le pais y soit propre, il estendra le front de son armée le plus qu'il pourra (toutesfois non pas tant qu'elle ne soit assez forte en sa hauteur pour soustenir l'effort de l'ennemy, ayant son avant-garde, bataille & arriere-garde suffisamment espaisse) pour s'empescher d'estre pris par les flancs ; & afin que tout le monde combatte, qui est l'une des plus importantes considerations, & tascher de l'enclorre dansvn croissant, afin de frapper par le front, par les flancs, & par le dos, si l'on peut, comme fit Gaston de Foix à Rauenne contre Raymond de Cardonne, & le Prince Maurice à Nieuport, & aussi lors qu'il trauersa la pleine de Iulliers.

L' Armée du Prince Maurice quand il alla assieger Iulliers, rangée en bataille en deux façons : l'une quand les Picquiers & les Mousquetaires estoient ensemble, & l'autre quand ils estoient separez.

*Les carrez noirs representent les esquadrons de la Caval-
lerie, & les blancs les bataillons de l' Infanterie.*

II
1000 pias.



Le front de la bataille.

Que sil veut faire trauffer à son armée vn pais ennemy, il la doit faire tousiours loger en corps, & camper sans iamais des-vnir aucune partie, & marcher en bataille, cherchans les lieux descouverts de bois, plains & vnis, la loger seurement, & porter ses munitions pour autant de temps qu'elle tardera à passer. Car il est bien difficile de passer vne armée en pais ennemy, mesmement sil est couppe d'eau, couuert de bois, montaigneux, ou sil y a des lieux & places fortes, & vne mediocre armée pour se deffendre: car elle arcelle tousiours, coupe le passage des viures, retarde l'armée, in-commodant tousiours les flancs ou la queuë, attend ses commoditez, cherche les occasions de surprendre, & dresse continuellement des embusches.

Mais en quelle façon que l'on range l'armée, il faut obseruer que tous les hommes combattent, & qu'elle puisse rendre combat pour le moins trois fois, ce qu'elle fera estant diuisée en avant-garde, bataille, & arriere-garde. Que la Cauallerie soit tellement disposée, qu'elle seconde tousiours l'Infanterie, & en telle sorte qu'estans rompus ils trouuent lieu pour se r'allier à couuert, n'ayant derriere eux aucun bataillon proche pour ne le rompre ou desordonner en vne desroute. L'artillerie doit estre tellement placée qu'elle n'empesche pas le passage des bataillons, & qu'elle descouure facilement ceux de l'ennemy. Communément l'Infanterie est au corps de l'armée par bataillons, disposée en eschiquier. La Cauallerie aux aisles & au

dos d'icelle en escadrons , & l'artillerie selon la commodité du lieu, au front de l'armée, ou aux flancs des bataillons.

L'armée ayant fait monstre au lieu du rendez-vous on la fait partir de là, & marcher en bataille, rangée iusqu'au lieu où elle doit loger ce soir, si le pais le permet, afin de luy apprendre comme elle doit marcher en bataille, que si elle ne peut pour l'aspreté du pais, il faut faire plusieurs chemins par les pionniers, remplissant les fossés, rompant les hayes, & construisant des ponts de basteaux ou autres sur les riuieres & ruisseaux.

Au chemin du milieu passeront l'artillerie, munitions, & bagage, à leurs aisles vne partie de l'Infanterie marchant en file de trois en trois, ou de cinq en cinq : aux aisles de ceste Infanterie quelques Carabins, les deux tiers d'hommes d'armes seront en deux esquadrons à la teste de l'armée, & l'autre tiers sera en pareille disposition à la queuë: les Cheuaux legers marcheront deuant les hommes d'armes au deuant de toute l'armée avec les Carabins & Arquebusiers à cheual, hors-mis quelques-vns qui seront à la queuë : l'Infanterie doit marcher au chemin du milieu, tenant la forme de bataillons doubles, le plus qu'elle pourra, diuisée en auant-garde, bataille, & arriere-garde : cecy s'esclaircira par la forme que le Marquis de Spino-la tint quand il trauersa la Frise pour aller assieger Linguen.

Si l'ennemy est proche du logis où l'armée arriue, le Mareschal de camp ayant choisi vn lieu propre pour le champ de bataille, ordonné l'affiette de l'artillerie, desparty les quartiers & places des Regimens, & des munitions, fera retrancher son camp tout autour, selon l'art de la fortification; à ceste fin il taschera de se loger de bonne heure, pour auoir le temps de faire les retranchemens du camp, despartir les quartiers, poser les gardes, enuoyer au fourrage, faire faire les huttes, decouurer les actions de l'ennemy, & obuier à mil inconueniens que la nuict apporte, disposant le tout selon le lieu & selon le temps.

Du loger de l'Armée.

C H A P I T R E I I.



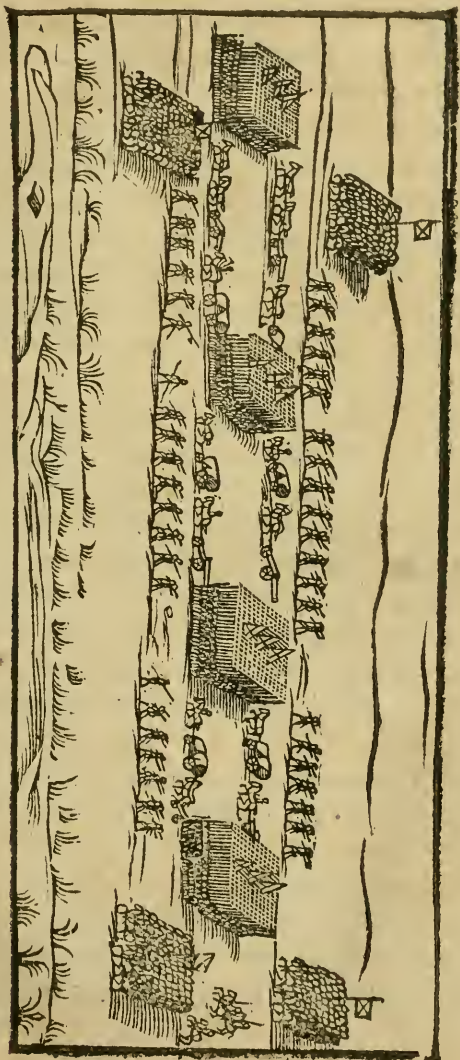
LE logement del'armée se faict en campagne ou en village; en campagne quand l'on est proche de l'ennemy: lors il se faut loger en bataille comme si d'heure à autre on auoit à combattre.

On loge aussi en campagne lors qu'on faict quelque siege, ou que la peste contraint à fuir le couuert, ou que le pais est desert d'habitations.

On loge aux villages quand l'ennemy est esloigné, tant qu'on puisse auoir le temps de se mettre en bataille en la place d'armes auant qu'il puisse arriuer sur les bras.

L'armée du Marquis de Spinola lors qu'il tranverse
la Frise pour aller assieger Linguen.

Front de l'armée.



Soit qu'on loge en campagne ou aux villages, il le faut faire commodément & assurement.

Il sera commode, quand on aura abondance d'eau, de bois, de fourrage, & capacité de lieu conuenable pour loger toute l'armée, & faire la place d'armes.

Il sera assuré, si c'est en campagne, fortifiant le logement tout autour, le faisant bien garder par de bons corps de gardes & sentinelles au dedans, & de sentinelles perduës au dehors, ayant des redoutës autour si l'ennemy est à craindre, & s'il est proche. Voyez le camp du Prince Maurice deuant l'Escluse, & deuant la ville de Gratic, feüillet 88.

Il sera assuré au village quand la place d'armes sera en front de l'ennemy, éminente & commandant autour d'elle, capable pour mettre toute l'armée en bataille, fortifiée d'art & de nature, commode pour les entrées & sorties sans confusion des troupes, qu'elle ne puisse estre assaillie sans grand desauantage de l'ennemy, proche de ses quartiers, bien deffenduë de l'artillerie, & bien gardée de corps de gardes, tant d'Infanterie que de Cauallerie.

Quant aux quartiers, ils doiuent estre difficiles à forcer & à assaillir, au moins à l'impourueu, faciles à estre secours, & partant proches, fortifiez, retranchez, & bien gardez.

Tout ce donc qu'il faut considerer au logement d'une armée qui veut sejourner & camper long-temps (car pour vne nuit on n'a esgard qu'à chercher

chercher les lieux aduantageux & forts de nature, ou se couvrir de chariots, ou de pieces de fermeture de camp) est la commodité de six choses, à sçauoir de viures, de l'eau, du fourrage, du bois, de l'affiette, & de la ceinture du camp. Ayant esgard à la seureté des viures & munitions en ne s'esloignant pas trop, & ne laissant aucune ville ennemie aux aisles qui leur peut couper & empêcher le cours, cherchant la commodité des riuieres pour se seruir de l'eau à boire, à charier, & assurer l'vn des costez du camp, il est impossible de s'en passer, mesmement des bonnes; partant l'on doit fuir les lieux éminents & les vallées, l'vn pour le deffant d'icelles, & l'autre pour leur mauuaitié, & aussi pour l'incommodité des bouës, & pour le meschant air qu'elles causent estans cruës & acroupies. Il faut auoir esgard à l'abondance, commodité & seureté, d'auoir des fourrages, car il s'en fait vn degast incroyable par la Cauallerie, outre qu'il en faut beaucoup pour couvrir & coucher les soldats. Auoir beaucoup de bois pour les feux des corps des gardes, & pour faire les huttes. Il faut prendre garde que le lieu où l'on veut assiseoir son camp, soit plein, vny & sablonneux (si on le peut trouuer) loin de tout commandement, ou s'il y en a, il s'en faut saisir & l'enfermer dans le retranchement, pour descouvrir & commander la campagne. Et s'il y a quelque bois proche il s'en faut seruir & le garder, esloignant vn peu le retranchement, laissant vne place entre-deux, pour obuier aux embusches que l'ennemy pourroit

dresser dans iceluy. La forme de la ceinture du camp est ordinairement quarrée & les costez d'icelle doiuent estre en tenailles & redents, pour se deffendre l'un par l'autre, & disposez en sorte qu'en tirant de nuict, ceux du camp ne puissent pas s'offencer l'un l'autre, les faisant plus ou moins forts que plus ou moins l'on craint son enemy.

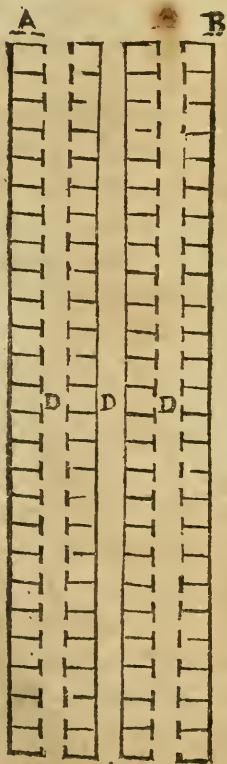
Quant aux choses particulieres qui concernent le despartement des logis dans l'enclos du camp, il s'y faut gouverner en ceste façon.

Le retranchement doit estre large & profond de deux toises, & son parapet haut d'une. Tout autour du retranchement on doit laisser vne espace large de quarante à quarante-cinq toises qu'on appelle la place d'armes qui doit estre capable de contenir tout l'armée en bataille. Apres suiuent les quartiers qui sont larges de trois cens pieds, lesquels doiuent estre departis pour faire les logis en ceste sorte.

Pour vne compagnie de deux cens hommes de pied, il faut cinquante six pieds de front, & deux cens de profond, pour faire quatre rangs de huttes chacun rang de vingt-cinq, entre lesquelles doiuent estre trois rües de huit pieds de large. Chaque hutte a huit pieds en quarré pour loger deux soldats les portes d'icelles respondent toutes sur deux rües, & sont vis à vis l'une de l'autre.

Logis d'une compagnie de gens de pied.

- A B. *Le front d'une compagnie, il est de quatre huttes.*
 A C. *Sa hauteur qui est de vingt-cinq huttes.*
 D. *Les ruës entre les huttes.*



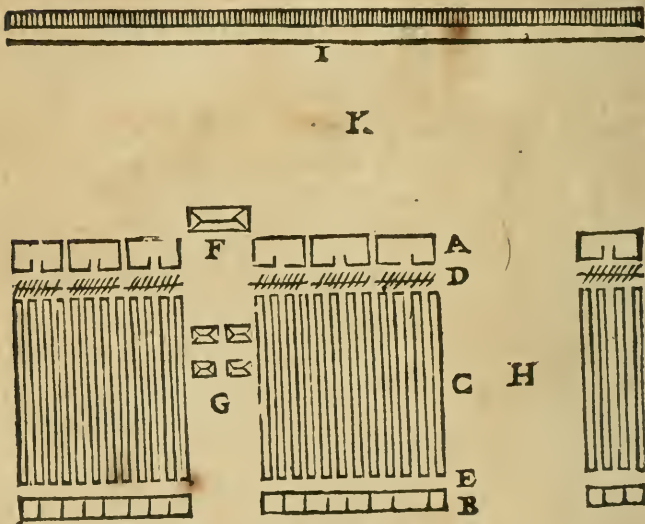
Au deuant des compagnies sont les logis des Capitaines chacun à la teste de la sienne, occupant en longueur tout le front de la compagnie & vingt-cinq pieds en largeur. Ces logis sont separez des compagnies par vne ruë large de trente-cinq pieds, laquelle sert à poser les armes, corps de gardes, & drapeaux. A la queuë des compagnies sont les logis des viuandiers, ayans vingt pieds de large, separez des compagnies par vne ruë qui a aussi 20 pieds,

Les compagnies sont separees l'vne de l'autre d'vne ruë large de huit pieds.

Au milieu du regiment, il faut vne place large de quatre-vingts pieds, au deuant de laquelle doit estre logé le

Maistre de camp, & au dedans d'icelle seront les logis du Sergent Major, Preuost, & de tous les Officiers du regiment, l'espace d'un regiment à l'autre doit estre de deux à trois cens piecs.

Logis d'un regiment de six compagnies de gens de pied.



I. *Le retranchement du camp.*

K. *La place d'armes.*

AB *La largeur du cartier.*

A. *Les logis des Capitaines.*

D. *Les rues d'entr'eux, & leurs compagnies où sont les piques.*

C. *Les compagnies.*

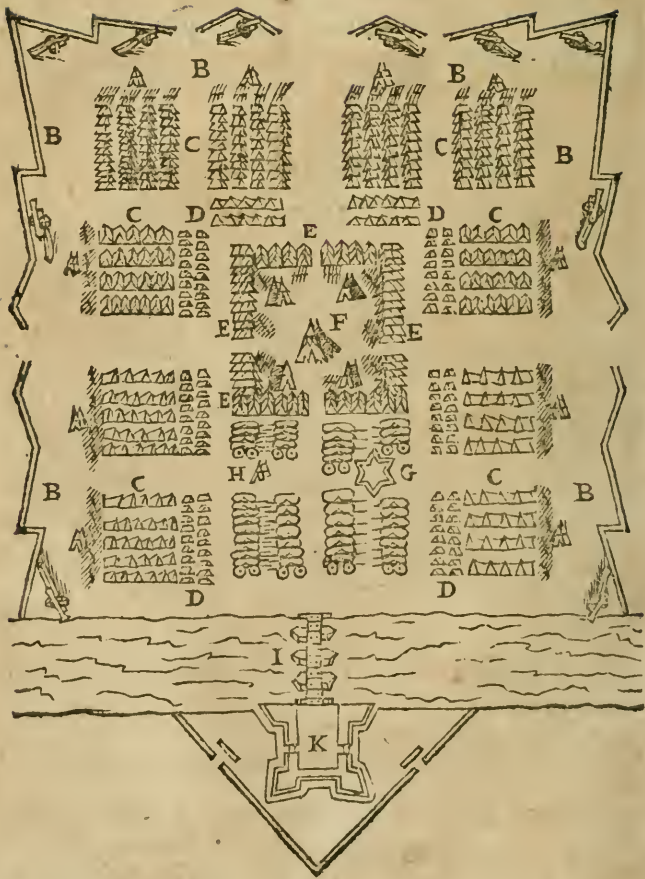
B. *Les vivandiers.*

- E *La ruë entre les compagnies & viuandiers.*
 G *Vne place au milieu du regiment.*
 F. *Le logis du Maistre de camp.*
 H. *Vne place entre les regiments.*

Quand l'Infanterie campe seule sans la Ca-
 uallerie , elle est disposée selon que monstre la
 figure suiuant.

*Logis de l'Infanterie sur le bord
 d'une riuere.*

A



- A. *Le champ de bataille.*
- B. *La place d'armes.*
- C. *Les huttes aux quartiers.*
- D. *Les viuandiers.*
- E. *Les gardes du General.*
- F. *Le logis du General.*
- G. *Le logis des poudres, & de l'attirail de l'artillerie.*
- H. *Le charroy des viures.*
- I. *Vn pont de batteaux.*
- K. *Vn fort pour garder le pont.*

Sila Cauallerie campe parmy l'Infanterie, on la doit loger en ceste façon, à vne compagnie de cent cheuaux on donnera soixante & dix pieds de front, & deux cens de hauteur, à deux gens-d'armes huitz pieds de large & douze de long: pour faire vne hutte, les cheuaux occupent chacun quatre pieds de large, & dix de long, les hommes sont tous logez en deux rangs, & les cheuaux aussi. Entre les huttes & les escuries, il ya vne ruë large de huitz pieds. Les cheuaux tournent leur teste vers les huttes de leurs maistres. La ruë entre les escuries a dix pieds de large pour la sortie des cheuaux.

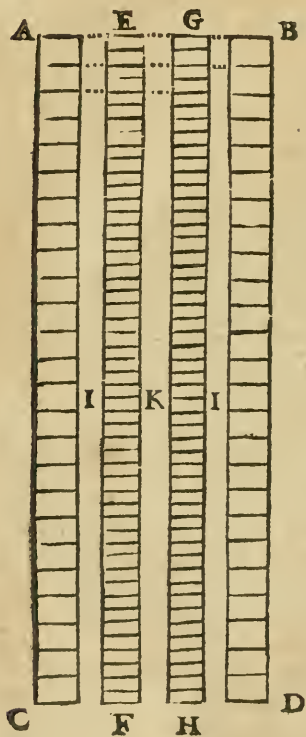
Logis d'une compagnie de cent cheuaux.

- AB. *Le front d'une compagnie.*
- AC. *Sa hauteur.*
- AC. & BD. *Sont les huttes des gens d'armes, vingt-cinq en chaque rang.*

EF. & GH. Sont les deux escuries pour cinquante chevaux chacune.

K. Est la ruë entre les escuries.

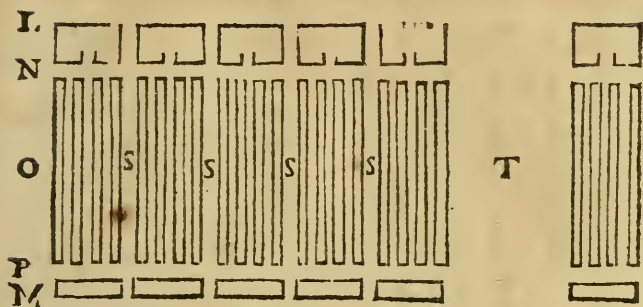
I. I. Sont les ruës qui sont entre les huttes & les escuries.



Les logis des Capitaines sont à la teste des cōpagnies, chacun de la sienne, occupant pour sa lōgueur tout le front de sa cōpagnie, & pour sa largeur 40. pieds, entre ces logis & les cōpagnies il y a vne ruë de vingt pieds de large. Au derriere des cōpagnies sont les logis des viandiers de vingt pieds de large, separez des cōpagnies par vne ruë qui a aussivingt pieds de large. La distance d'une cōpagnie à l'autre est de vingt pieds.

*Logis d'un regiment de cinq cōpagnies
de Cavalier.e.*

R



Q. Le retranchement du camp.

R. La place d'armes.

L.M. La largeur du quartier.

L. Les logis des Capitaines.

N. La rue entre les logis des Capitaines & leurs compagnies.

O. Les logis des compagnies.

P. La rue d'entre la compagnie & les viuandiers.

M. Le logis des viuandiers.

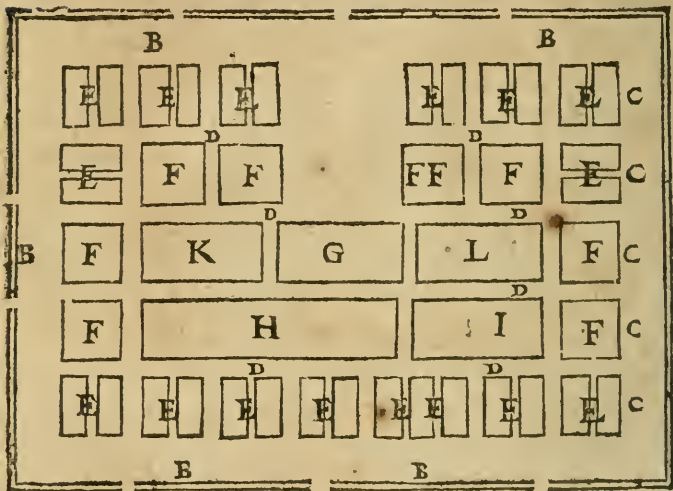
S. Les rues d'entre les compagnies.

T. Vne place entre les regiments.

Quand la Cauallerie & l'Infanterie campent ensemble, ils sont disposez selon que monstre la figure suiuate.

On ne les loge presque iamais ensemble pour la grande incommodité qu'apporte la Cauallerie à l'Infanterie.

Logis de la Cauallerie, & de l'Infanterie, faisant front de tous costez.



B. *La place d'armes.*

C. *Les quartiers.*

D. *Les ruës entre les quartiers.*

E. *Les logis des regimens de l'Infanterie:*

F. *Les logis des regimens de la Cauallerie, & de son General en FF.*

G. *Le General de l'armée.*

H. *Le logis de l'artillerie, & de son General.*

I. *Le logis du Commissaire general des viures, & de son charroy.*

K. *Logis pour les suruenans.*L. *Le marché & les boucheries.*

Du combattre de l'Armée.

CHAPITRE III.

ILy a deux occasions de combattre, l'une est particuliere, succedañt aux petites troupes, comme les rencontres qui se font le plus souuent par accident, & quelques fois de propos deliberé, & les escarmouches qui se font ordinairement pour attirer, entretenir, ou recognoistre l'ennemy. L'autre est generale, qui est lors que venant vne armée à rencontrer l'autre, elles se donnent bataille, en laquelle pour les diuersitez des temps, auant le combat, durant le combat, & apres le combat, il y faut apporter diuerses considerations.

Auant le combat, il faut cognoistre les forces de l'ennemy, tant pour l'Infanterie, Cauallerie, l'artillerie, que de ses munitions, sçauoir en quoy il se fie le plus, cognoistre l'ordre avec lequel il a accoustumé de combattre, n'ignorer l'affiette & passages du pais, estre diligēt à descouuir ses desseings & actions par espions ou par des siens mesmes corrompus par argēt ou promesses, tascher à diuiser ses forces, mettre soupçon & defiance entre ses chefs, ou entre ses chefs & ses officiers, inciter les siēs à mutinerie, tascher à se saisir de l'affiette plus aduantageuse pour mettre l'armée en ba-

taille: ayant esgard au vent pour éuiter la poussie-
re & iunée, & l'y jeter aux yeux, & au Soleil pour
n'estre esblouy, te conformant selon l'affiette &
nombre des hommes qu'a l'ennemy & qu'on a
foy-mesmes: il faut priuer les soldats de toute es-
perance & moyen de se pouuoir sauuer, fuyant le
combat, & les disposer à combattre courageuse-
ment, leur propolant la gloire, le butin, la recom-
pense, & la necessité.

L'ordre qu'on doit tenir à ranger l'armée pour
combattre a esté descript au chapitre premier,
comme l'armée doit marcher en bataille.

L'artillerie doit iouer dés aussi-tost qu'elle
commence à descouuir les bataillons ennemis,
faisant la batterie prompte & subite pour les
rompre ou desordonner auparauant qu'ils vien-
nent au combat.

Cependant que l'armée est rangée en bataille,
attendant l'heure du combat, les Mareschaux de
camp se doiuent promener à cheual au deuant de
l'auant-garde, afin de la faire auancer quand il se-
ra temps de combattre, selon l'ordre du general,
& commander aux bataillons de ioindre & atta-
quer ou soustenir l'ennemy selon les occurren-
ces.

Le general de l'armée doit estre par sa diligen-
ce comme l'ame au corps parmy tous les mem-
bres, prenant tousiours garde a la contenance
de l'ennemy pour faire combattre ses gens a
propos, assistant les bataillons rompus par des
nouveaux, ou par des escadrons, & remettant en

ordre ceux qui ayans este rompus se viendroient r'allier pour les renuoyer au combat, au secours de leurs compagnons, & pour ce que difficilement les battus vueillent retourner combattre, on ne se doit pas beaucoup fier en eux.

Aussi-tost qu'on est à la portée du canon, il faut aller droict à l'ennemy (si ce n'est que l'on soit à couuert de son artillerie) par ce moyen on encourage les soldats, on évite le dommage que peut faire le canon ennemy, & si on laisse derriere soy le lieu où on estoit en bataille, auquel on peut r'allier & refaire les bataillons rompus. Il n'y faut pas aller si viste que les bataillons se desordonnent, au contraire, il faut aller au pas iusques à la portée d'un pistolet, mais de là en hors il le faut doubler & pousser furieusement, avec les picquiers bien serrez, & la mousquetterie iouant continuellement sur les aisles, menant deuant soy quelques rondaches & targes qui couurent le bataillon, & desordonnent les picquiers de l'ennemy. Il faut donner assez de front aux bataillons à ce qu'ils puissent battre ceux de l'ennemy par front & par flanc. Remarquer de quel costé l'ennemy fait plus d'effort, afin d'y enuoyer les troupes de reserve, & de quel il est plus foible pour tascher plus facilement à le rompre par là, dissimuler & cacher les sinistres accidens, faire publier haut & clair ce qui aduient en faueur, pour releuer le courage à ceux à qui il pourroit estre abaissé, ou pour le grand traual, ou pour le bruit de quelque desastre, leur proposant la lassitude de l'ennemy,

la mort de ses chefs, la fuite de ses troupes, la despoüille, l'honneur de la victoire & le grand butin. Enuoyer les ordres & commandemens par officiers & personnes cogneuës, & non de main en main par passe-parole.

Après le combat, lon a vaincu ou lon est vaincu: si lon a vaincu, n'ayant plus à craindre l'ennemy, ne se pouuant plus r'allier, ou lon se contente de la victoire, ou lon pretend de conquerir: si lon est content de ceste victoire on doit remercier Dieu solemnellement, recueillir ses soldats, les louer, & les recompenser, principallemēt les chefs, & ceux qui ont fait des actes signalez; leur despartant les despoüilles de l'ennemy selon leurs merites, donnant ordre que les prisonniers soient fidellement & humainement gardez & traictez faisant penser soigneusement les blesez, & enterrer les morts. Que si lon pretend de conquerir le païs, on publiera la victoire; car cela retirera les confederez de l'ennemy de leur confederation, estonnera les ennemis, fera que les neutres se declareront estre pour le vainqueur, maintiendra les confederez, fidelles & constans; les subjects obeïssans, & le fera favoriser de tous. Puis faudra refaire l'armée de soldats & de munitions, & sommer les garnisons de l'ennemy, recompensant ceux qui remettront les places, traittant rigoureusement les opiniastrés, gagnant les grands du païs par argent, estats, & honneurs, tascher de se saisir des passages & aduenuës, & ne laisser rien aux espaules qui puisse offencer ou empescher le cours des muni-

tions & viures.

Que si lon est vaincu, ou l'ennemy donne temps de se retirer, ou il pourluit de toute sa force: s'il donne du temps, l'on doit recueillir tout ce que l'on pourra des gens rompus & escartez, se retirant constamment & honorablement, remettant aux champs, & au plustost, le plus grand nombre de soldats qu'on pourra pour faire encore teste à l'ennemy, s'opposer à ses desseins, & le troubler en ses actions, faire que les confederez l'affaillent pour diuertir & diuiser les forces, fortifier les passages, pourueoir & munir les places frontieres de viures, munitions, & garnisons.

Si l'on est poursuiuy à outrance, il se faut retirer au meilleur ordre que l'on pourra, monstrant n'estre pas vaincu de courage, encore que l'on le soit de fortune, mettre en armes tout son païs, & que les subjects armez se presentent au passage pour empescher l'entrée à l'ennemy, rompant les pôts & quays des riuieres, couppant les chemins & les trauersant d'arbres abbattus, rompant les escluses & inondant le païs, si l'on peut, s'asseurer de la fidelité de ses villes, & de ses subjects, celle-là par des fortes citadelles & garnisons; & ceux-cy par ostages, offices, & benefices.

De la fabrique des forteresses.

CHAPITRE I V.



VANT que de fortifier vne place il faut considerer sa situation : car si c'est sur vne montagne qui soit toute de roche, & que la place occupe tout le sommet, elle sera de difficile approche, ses flancs seront assurez, sera hors de mine & de commandement, descourra facilement tout autour d'elle, sera fort meurtriere, sera saine tant pour les habitans que pour les munitions. Mais telle place a communément ces incommoditez faute d'eau, faute de terre, difficile à retrancher, facile à estre bien-tost ferrée, & ses passages & aduenüs pour son secours aisez à estre coupez.

Si elle est sur vne montagne qui ne soit pas de roche, elle sera subiecte à la mine, les tranchées d'approche s'y creuseront facilement, & aura presque toutes les incommoditez de la place susdite. Mais elle aura aussi pour aduantage abondance de terre, & par ce moyen l'on s'y pourra facilement retrancher.

Si la place est assise sur vne montagne qui ait vne ou plusieurs aduenüs qui la commandent, telle place pourra facilement estre attaquée & battuë par là.

Que si la situation est marefcageuse, les approches en sont difficiles, mais les incommoditez en sont grandes à ceux de dedans. Car ils sont tost enfermez, les sorties en sont fort difficiles & dangereuses, sont mal saines aux habitans, les munitions s'y corrompent bien-tost, & en fin peut difficilement estre secouruë.

Si la place est assise en vne plaine, mais commandée d'une, ou plusieurs montagnes, elle aura vne infinité d'incommoditez, & presque point de commoditez.

Si elle est en plaine sablonneuse, les ouurages qui s'y feront n'y vaudront pas beaucoup.

Que si elle est en campagne rase & vnie de tous costez, ayant le territoire gras & fort, l'on s'y pourra facilement fortifier, & obuier facilement aux incommoditez, ayant ses commoditez fort aduantageuses.

Mais quelle assiette que l'on aye, si on delibere de s'y fortifier, il faut calculer ses moyës pour scauoir s'ils sont suffisans, si la saison y est propre, si l'on a assez d'ouuriers & d'outils, assez de temps pour la pouuoir acheuer auparauant que la saison change, ou que l'ennemy arriue sur les bras, assez de soldats pour la garder, & d'artillerie pour la munir, assez de munitiõs pour les soldats, & artillerie, assez de viures pour les hommes, & pour les cheuaux, & le secours proche, tant qu'il puisse arriuer durãt le temps que l'on croit pouuoir maintenir la forteresse contre l'effort de l'ennemy. Que si tout cela est fauorable, on peut hardiment

venir à l'œuure, ayant premierement esgard à la matiere, secondement à la forme.

Quant à la matiere, si l'on a commodité de pierre, de brique, & de chaux. Il faut reuestir tous les ouurages des courtines, bastions, & contr'escarpes, de bonnes & fortes chemises taluées en ceste sorte, celles de la contr'escarpe & courtine ayent de talu le quart de la hauteur, & celles des pans ou faces des bastions le tiers.

Les faces des bastions doiuent auoir des esperõs distans l'un de l'autre de dix pieds, espais de 3. & longs de 25. liant bien fort lesdits esperons avec la muraille, laquelle doit estre bastie en arcades, appuyée 6. pieds hors des fondemens seulement sur les esperons.

Si vous n'auetz que de la terre simplement, il faut donner de talu aux ouurages selon qu'elle est forte ou sablonneuse ordinairement de 5. pieds l'un, tels ouurages doiuent bien estre garnis de pallissades, & enuirõnés d'eau, car ils sõt sujets aux surprises, à cause q̄ les pluyes & gelées les font éboussler.

Quant à la forme, si elle est reguliere, qui est quand elle a ses costez esgaux entr'eux, telle qu'est la fortification d'une face, telle doit estre de toutes les autres. Que si elle est irreguliere, qui est quand elle a ses costez inegaux, ainsi que sont toutes les villes qu'on racomme, la fortification sera par tout dissemblable. Mais quelle forme qu'elle ait, il faut obseruer les reigles suiuan-tes le plus qu'on pourra, & tascher de la rendre esgallement forte de tous costez.

Reigles de la fortification.

Que les angles ou pointes des bastions (qu'on appelle angles flanquez) soient les plus grands & mouffes qu'on les pourra faire : Car les angles flanquez, tant plus sont obtus, tant meilleurs ils sont, & les flankans tant plus sont aigus.

A. B. C. *Anglé flanqué.*

B. C. D. *Angle flankant.*

Que les espaules des bastions soient assez espais pour resister à l'effort de l'ennemy, & empêcher qu'il ne puisse ruiner les flancs qu'elles couurent, & assez longues pour couvrir à la veuë au moins la moitié du flanc de la casemate quand on la regardera de la pointe de la contr'escarpe du bastion opposite. La casemate doit auoir de large la moitié de l'espaisseur de l'espaule, & son plan haut de deux pieds, sur le plan du fossé sec, ou de la surface de l'eau, la ligne de l'espaisseur de l'espaule, & de largeur de la casemate, s'appelle la ligne du flanc, & la plus longue est la meilleure, pourueu qu'elle n'apporte point d'incommodité aux autres parties.

F. G. *Espaisseur de l'espaule.*

F. E. *Largeur de la casemate.*

E. G. *La ligne du flanc.*

Que toute face de forteresse aye deux flancs, afin de se deffendre, & par le front, & par les costez, & l'un par l'autre.

O. *Est le centre du bastion.*

O.P. *Vne face de la place.*

H. *Est un flanc, I. est l'autre.*

Que les lignes de deffence ne soient pas si longues, qu'elles soient hors de la portée de vos traicts, ne si courtes que l'ennemy estant logé sur la contr'escarpe, puisse avec sa mousqueterie desloger la vostre de vos casemates.

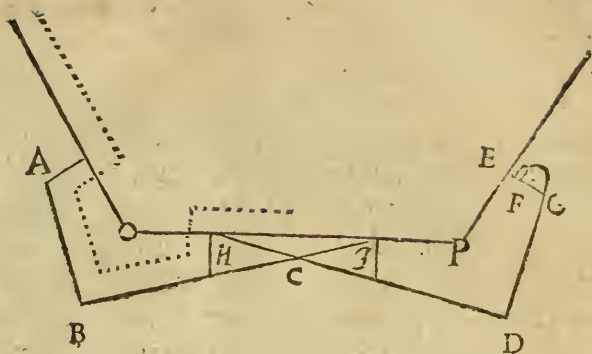
I.B.&H.D. *Sont les lignes de deffences.*

Que les bastions soient grands & creux, capables de plusieurs retranchemens, qu'on y puisse former de grands flancs, & tenir beaucoup de soldats, car sa place (ou Aire ou creux) est le lieu destiné pour combattre, & porter les retranchemens.

O. & P. *Representent les places des bastions.*

Les fausses portes doiuent estre mises entre les orillons (ou espauls) des bastions, & la casemate.

F. *Fausse porte.*



Que les pans (ou faces des bastions) & les courtines soient noyées dans le fossé iusques au cordon supérieur, qu'il y ait sur ce cordon vn parapet de huit pieds de haut, & trois pieds d'espais, apres soit le chemin des rondes, large de deux toises (comprinses les deux banquettes de son parapet) tant aux bastions qu'aux courtines.

- S. *Cordon supérieur.*
- T. *Parapet de la courtine.*
- V. *Chemin des rondes.*
- X. *Les banquettes.*

Que le rampart des bastions soit haut de quinze pieds sur le plan de la ville, & celui de la courtine de vingt-cinq, sans conter le parapet: bref si

haut qu'il empesche que les maisons ne puissent estre battuës en ruine, leurs parapets soient espais de quinze à vingt pieds, & haut de huit.

Y. Z. *Hauteur du rampart des bastions.*

Z. θ *Epaisseur du parapet.*

Les fossez doiuent estre larges de douze à seize toises, & de cinq à six de profondeur, en bas le chemin couuert, estant sec s'il se peut, ayāt vn petit fossé au milieu, de 20. pieds de large, & autant ou plus de profond. Si le fossé est avec de l'eau, il doit estre large de vingt toises, profond de quatre à cinq, & séparé en deux par le moyen d'une motte de terre de trente pieds d'espais, & la muraille de la ville doit estre assez haute à cause que la profondeur du fossé sec qui donne hauteur à la muraille, est icy comblée par l'eau.

M. S. *Largeur du fossé.*

M. N. *La profondeur.*

Le chemin couuert doit estre large de trois à quatre toises, ayant vn parapet haut de dix ou douze pieds, enfoncé la moitié dans l'esplanade.

L. M. *Largeur du chemin couuert.*

K. L. *Hauteur du parapet de la contr'escarpe.*

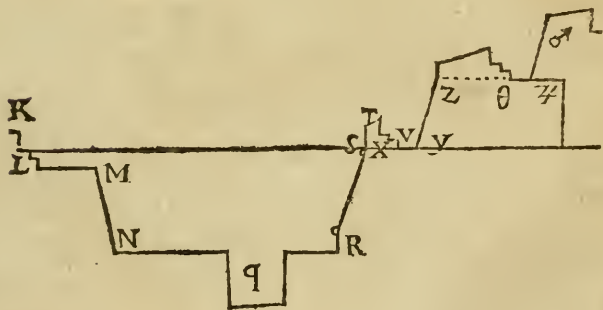
Les parapets doiuent estre de terre, ou de brique, non cuitte, si ce n'est la premiere rangée qui doit estre de brique cuitte, pour resister à l'iniure du temps,

Si les courtines sont longues, il faut mettre vn caualier à chaque bout. Mais si elles sont courtes il n'en faut qu'un qui soit au milieu d'icelles. Ils doiuent estre hauts tant qu'ils commandent tous

les ouvrages & les coustaux du dehors, s'il y en a, & s'il se peut, ils sont communément esleués dix pieds par dessus le rempart, leur lōgueur se prend du nombre & qualité de l'artillerie qu'on y veut loger, & leur largeur despend de la longueur & recul des pieces d'artillerie, & d'un parapet de troistoises & demy d'espais.

¶. ♂. *Hauteur du caualier par dessus le rempart.*

Les pieces plus proches du centre de la place doiuent commander les plus esloignées, en hauf-sant l'une par dessus l'autre, de huit ou dix pieds.



Que toutes les murailles des bastions & des courtines destournent leur front des commandemens qui les voyent, les menāt de biais, afin que la

batterie ne s'y puisse dresser à plomb, & que le boulet bricolle par le moyen de son biays, & de son talu, & qu'elles ne soient point commandées ny enfilées de long.

Les places de la ville doiuent estre couuertes sur le milieu. pour garder les bataillōs de la pluye, il y doit auoir au long des ruēs qui vont au rambart des haies pour le mesme effect.

Les ruēs doiuent estre larges pour le moins de six toises, affin de passer facilement le charroy & l'artillerie.

Les degrez pour monter au chemin couuert de la contr'escarpe, doiuent estre droict au milieu de la courtine, entre les deux flancs des bataillons.

¶ *Degrez de la contr'escarpe.*

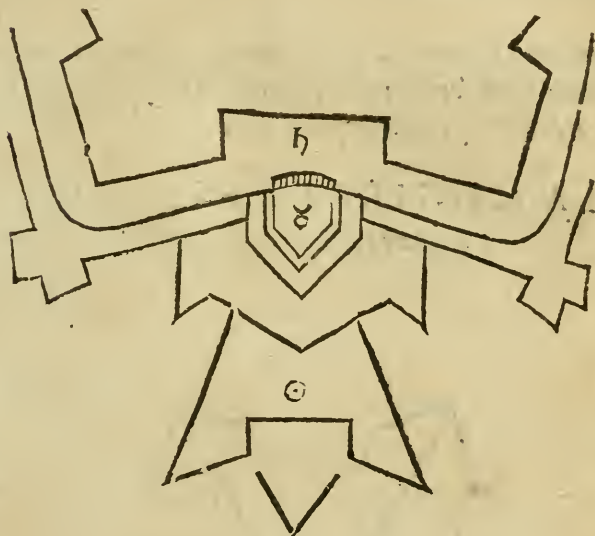
Il faut faire des demy-lunes sur le deuant des courtines, au droict des angles flanquans, sur les contr'escarpes, ayans leurs pans deffendus des bastions ouuertes par derriere, afin d'estre deffendus de la courtine, hautes de douze pieds par dessus l'esplanade, ayant vn fossé large de vingt-cinq pieds, & profond de quinze, en bas son chemin couuert.

¶ *Demy-lune.*

Au deuant des demy-lunes il faut auancer des tenailles, & au bout d'icelles des demy bastions, & au deuant d'iceux des redoutes, mettant la terre du costé de la ville qui seruira de parapet, ces ouurages doiuent estre profonds de dix pieds, larges de quinze, & qu'ils soient enfilez & deffendus

41
de la ville & de la contr'escarpe.

⊙. *Trambecs, ou demy bastions, ou contrepointes.*



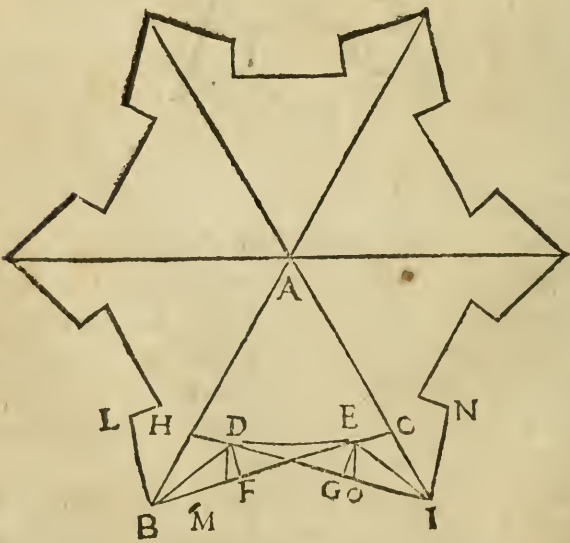
Les François & les Espagnols tirent les lignes de deffences, des flancs, des bastions, & les Hollandois & Venitiens les tirent d'environ le milieu de la courtine, & ceste derniere façon me semble meilleure, mesmement aux grandes places, à cause de l'abondance des feux, lesquels doiuent estre preferez à la forme des angles flanquez.

On obuie aux commandemens des places, ou en les reiettant & se couurant d'eux, ou bien en

les occupant & les fortifiant d'une tenaille, ou de deux demy-bastions, ou d'un bastion & de deux demis, selon qu'ils sont grands, pour le moins se faut-il couvrir d'eux par des bonnes & fortes trauerfes.

S'ensuiuent quatre diuerses facons de fortifier, à sçavoir selon les François, selon les Espagnols, selon les Hollandois, & selon les Italiens.

LA MANIERE DE FORTIFIER
les places, selon les François.



A B C. & A I H. Sont deux angles demy-droïets, chacun, afin d'auoir L B F. & G I N. droïets.

B D. & I E. Diuisent ces angles demy-droïets en deux parties esgales.

D F. Est perpendiculaire sur B C.

E G. Est perpendiculaire sur I H.

Aux figures de moins de neuf costez, mais aux figures de plus de huit, elles sont perpendiculaires sur la ligne D E. comme M D. & O E.

B F. & G I. Sont les pans des bastions.

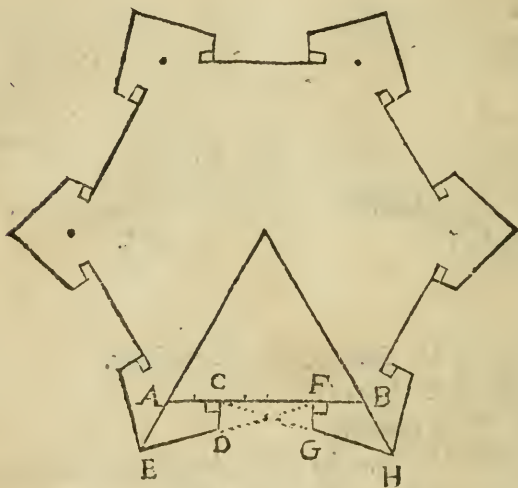
D F. & G E. Sont les flancs.

D E. Est la courtine.

B E. & I D. Sont les lignes de deffence, longues depuis cent iusques à six vingts toises.

FORTIFICATION ESPAGNOLE.

Quand les bastions sont avec orillons.



A B. Soit diuisée en huit parties esgales.

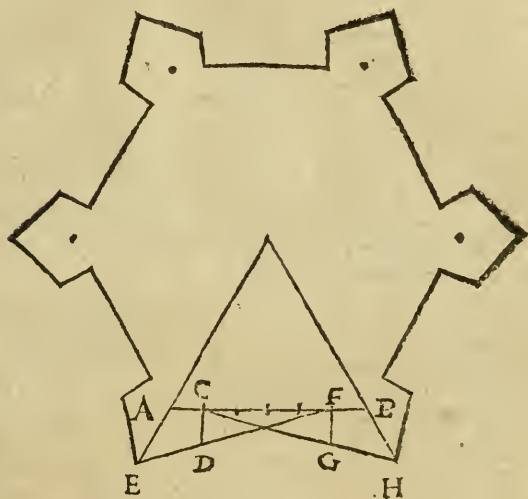
A C. & B F. en ont chacune deux.

C D. & F G. en ont chacune vne.

E F. & H C. doiuent estre longues de 850. à 900.
pieds.

FORTIFICATION ESPAGNOLE

Quand les bastions sont sans orillons.



A B. Est diuisee en six parties esgales.

A C. & B E. En ont chacune vne.

C D. & F G. Aussi chacune vne.

*E F. & H C. Doiuent estre longues de 850. à 900.
pieds.*

FORTIFICATION HOLLANDOISE.

Angles des figures.	Moitié des Angles flâquans	Angles flâquez ou des Bastions.
A.	C.	E
4.	75. 0.	60. 0.
5.	70. 30.	69. 0.
6.	67. 30.	75. 0.
7.	65. 21.	79. 17.
8.	63. 45.	82. 30.
9.	62. 30.	85. 0.
10.	61. 30.	87. 0.
11.	60. 41.	88. 38.
12.	60. 0.	90. 0.
13.	59. 25.	91. 25.
14.	58. 55.	92. 9.
15.	58. 30.	93. 0.
16.	58. 7.	93. 45.
17.	57. 47.	94. 25.
18.	57. 50.	95. 0.
19.	57. 14.	95. 32.
20.	57. 0.	96. 0.
B.	D.	F.

En ceste table l'on trouue la quantité des angles flâquans & flâquez en ceste sorte.

Pour les trouuer d'une figure de six angles, cherchez en la colomme A B. le nombre des angles 6. & au droit d'iceluy en la colomme C D. trouuerez pour la moitié de son angle flâquant 67. deg. 30. min. & en la colomme E F. trouuerez pour l'angle flâqué 75. deg. 0. min.

Pour desseigner la fortification de six bastions, faiçtes la ligne H I. mettez le compas en O. & faites l'arc G L M. puis marquez L G. & L M. chacun de 67. deg. 30. min. puis tirez les droiçtes lignes O G. & O M. vous aurez l'angle flâquant G O M. de 135. deg.

Faiçtes apres la droiçte ligne R A. qui coupe à angles droiçts la ligne H I. (n'importe qu'elle soit estoignée ou proche de O.) diuisez-là en 5.

Mettez le compas sur le point C. faictes l'arc A Q de 75. deg. (comme est marqué en la table) puis tirez la ligne C Q. & vous aurez l'angle du bastion A C Q. lequel estant diuisé en deux parties esgales par la droite ligne C I. marquera en I. le centre de la place.

C'est une regle generale que les faces des bastions sont les quatre cinquiemes parties de la courtine, & les flancs les deux cinquiemes parties des faces des bastions.

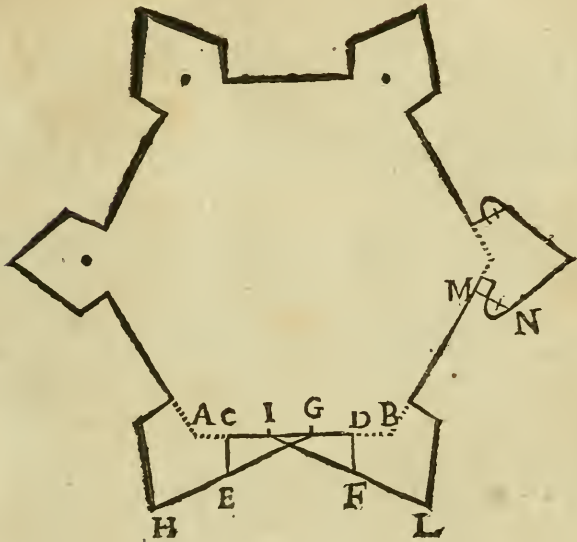
Les pans des bastions doivent auoir aux grandes figures quatre cens pieds, aux moyennes trois cens cinquante, & aux petites trois cens.

L'on se pourra passer de la table precedente, retenant pour reigle generale, de donner à l'angle flanqué les trois cinquiemes parties de l'angle de la circonférence de la figure qu'on veut fortifier.

FORTIFICATION VENITIENNE.

La distance d'un centre de bastion à l'autre A B. n'est iamais plus longue de 200. pas Venitiens de 5. pieds

pieds chacun, ny plus courte de cent cinquante, afin que la ligne de deffence ne soit trop longue ny trop courte.



A B. Doit estre partie en 6. parties esgales.

A C. Est vne sixiesme partie de A B.

C E. Est esgale à A C.

H G. Se tire du tiers de la courtine aux figures de moins de huit costez, & du milieu d'icelle aux figures de plus de sept.

M|N. Se diuise en trois parties esgales, deux pour l'espanle, & vne pour la casemate.

De la garde des forteresses.

C H A P I T R E V.



La garde des forteresses despend du bon ordre que le Gouverneur tient, tant au dedans qu'au dehors de la place, soit pour la police, ou pour la milice.

L'ordre politique dans la place contient tout ce qui appartient à la vie civile, comme le viure, la conuersation, & la iustice, tant enuers les bourgeois, qu'enuers les soldats, ayant tousiours l'œil sur leurs mœurs, vie, & condition, estant assureé de leur fidelité, mais principalement des soldats, auparauant que les introduire en la place, & y estans, il y doit auoir entr'eux des espions subtils & secrets, qui regardent comme ils viuent, quelle pratique ils ont, s'ils se mescontentent du Gouverneur, & qu'est-ce qu'ils en disent en public, & en priué : finalement auoir l'œil sur toutes leurs actions. Touchant le dehors de la place, il faut prendre garde à ceux qui entrent, qui s'õt, ou païsans, lesquels sous pretexte de porter, vëdre quelque chose en la ville, ou y venir acheter, s'y introduisent; ou marchans, lesquels avec l'occasion du commerce, y entrent & sortent à leur plaisir, à ceux-là il faut auoir esgard, s'ils traittent avec personnes suspectes, ou s'ils sont, ou s'ils viennent de

lieu suspect , ne permettant point l'entrée qu'à ceux desquels on est bien asseuré, & qu'on cognoist fort.


La garde militaire a esgard, ou aux portes, ou aux murailles: des portes c'est ou à l'ouuerture ou à la closture, pour l'ouuerture, il faut auant les ouurir du tout, enuoyer vn officier avec quelques soldats, recognoistre s'il y auroit des embuscades aux faux-bourgs, Eglises, champestres, masures, concautez, vallées, fossez, iardinages murez, ou bois. Et à la closture le Sergent Major y doit assister le plus souuent qu'il pourra, & sonder les ferures de sa propre main.

Quant à la muraille, il faut auoir esgard si elle est basse, mal flanquée, caduque, le fossé sec, & y remedier; comme aussi aux entrées & forties des eaux.

Les portes & murailles se doiuent asseurer avec des bons corps de gardes, & des sentinelles proches l'une de l'autre: Il ne faut iamais mespriser le danger, mais soupçonner tousiours, craindre les surprises & trahisons, estre vigilant & actif, visitant souuent ses gardes à l'impourueu, & les surprénant, de sorte qu'elles craignent autant d'estre surprises du Gouverneur, que de l'ennemy; ce qui les tiendra en leur deuoir.

DE LA PRISE DES places par petard; ou quelque autre sur- prise, ou par trahison.

CHAPITRE VI.

 EVX qui entreprennent sur vne place la veulent surprendre, ou par petard, ou par escalade, ou par quelque autre défaut qui est en ses portes, ou en sa muraille, ou par intelligence & trahison.

Si on la veut surprendre par petard, il faut premierement bien recognoistre les portes, barrières, pallissades, bacules, ponts, trebuchets, herfes, & grilles, les lieux des flancs s'ils sont à costé, en haut, ou par deuant: si le fossé est sec ou avec eau, s'il est large ou profond, s'il y a des machicoulis, des corps de gardes, & en quel lieu; si l'entrée est droicte, ou en destour, & en toutes ces choses il faut remarquer combien de pas elles peuuent auoir de long, de large, de haut, & de distance d'une piece à l'autre, à peu près.

La place recogneuë, on se doit seruir des stratagemes pour couvrir ses intentions, & diuertir l'ennemy en autre part.

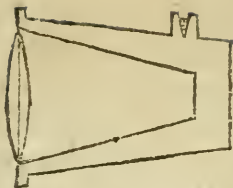
Quand il y a prés de la place qu'on veut surprendre quelques faux-bourgs, masures, concaui-

tez, ou quelques bois, l'assailla nt s'en peut servir pour faciliter ses approches, & dresser les embulches, descouvrir facilement ce qui se fait aux portes de la ville, prendre bien son occasion à l'instant qu'il la void belle, & recevoir ses aduertissemens par les personnes qu'il aura enuoyées reconnoistre la place: estant ainsi proche il peut secourir à propos ceux qui donnent les premiers, & se despescher plus promptement, toutesfois il ne se doit pas tant approcher qu'il soit soubs les commandemens meurtriers de la ville, de peur qu'estant contrainct à faire la retraicte, il n'aye la fessade.

Le temps bien pris facilite fort les entreprises, qui est ordinairement vn peu auant le iour, à cause que les sentinelles estans lasses & recreuës s'endorment, & que l'obscurité fauorise les approches, sert de mantelet à ceux qui dressent les machines, & qui plantent les petards, & donne de la terreur aux assaillis.

Les petards doiuent estre faiçts de fine rosette, ou cuiure rouge, avec vne dixiesme partie de cuiure iaune.

Celuy du pont doit estre long d'onze pouces, & large au dehors de la culasse de sept & demy, & au dedans de cinq : le metal doit estre espais de quinz lignes à la culasse, & de six lignes au colet, sans conter le bourlet : il doit auoir dix pouces de bouche, trois ances, & la fusée ioignant la culasse: il pesera de soixante à soixante dix liures de metal.

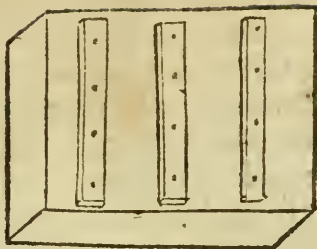


Celuy des portes à barres trauerfieres, doit estre long de neuf pouces, espais au colet de 5. lignes, & la culasse d'vn pouce, ayant sept pouces de bouche, six au dehors de la culasse, & quatre au dedans, il pesera prés de quarante liures.



Celuy des portes à simples verrous, ou des palissades doit estre long de sept pouces, espais au colet de quatre lignes, & à la culasse de neuf, ayãt quatre pouces de bouche, trois pouces & demy au dehors de la culasse, & deux pouces au dedans, il pesera prés de quinze liures.

Il faut mettre entre le petard & le pont vn madrier (ou planche) de bois d'vn pied & demy de large, de deux de long, & trois pouces d'espais, si le bois n'est gueres fort, il le faut couvrir de lames de fer, mises d'vn costé du madrier en trauer, & de l'autre en long.



La charge du petard du pont est de cinq à six liures de poudre, de ceux des fortes portes de trois à quatre, & des pallissades d'une liure & demie à deux.

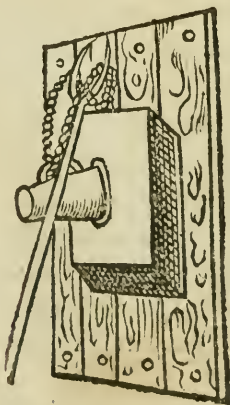
Il les faut charger de la plus fine poudre qu'on pourra trouver, la battant bien ferme dans le petard (mais non pas tant qu'elle en perde son grain) qu'il faut boucher d'un tranchoir ou rouleau de bois, appliqué fort iustement, espais d'un pouce, fondant un peu de cire au dessus pour bien boucher ses fentes, & empescher que l'eau n'entre au dedans, si par cas fortuit il venoit à tomber dans l'eau. Il ne faut pas charger le petard iusques à la bouche, il s'en doit mañquer trois doigts, & ce vuide se remplira d'estouppes, ou autre chose qu'on pressera bien fort, & appliquera-on apres vne toile deuant la bouche du petard, attachée bien serrée avec vne corde à l'entour du colet, pour éuiter qu'il ne se descharge,

Il faut mettre sur la lumiere vn bouchon de lie-

ge, & sur iceluy vn emplastre de cire, ou de poix, de peur de l'eau.

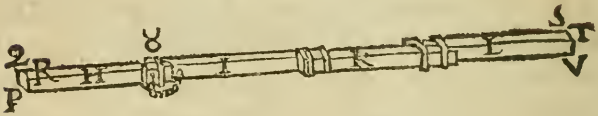
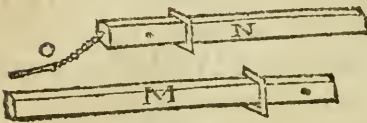
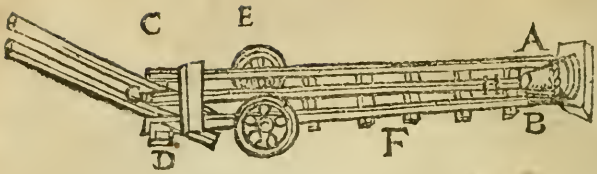
Il faut porter vn poinçon pour remuer l'amorce auãt qu'appliquer le petard, laquelle doit estre tardieue, afin que le petardier ait loisir de se retirer auant que le petard iouë, & propre pour resister à l'eau. On la compose ainsi, prenez trois parties de poudre fine, six de souffre, & neuf de salpêtre, pilez chacun à part fort subtilement, puis les meslez ensemble dans vne escuelle, avec vne petite buchette de bois, versez-y de l'huile petrol peu à peu, tant qu'il s'empaste, & le laissez bien seicher à l'ombre, puis en chargez vostre fusée.

Le plus facile moyen de poser les petards aux barrières ou aux portes est avec la fourchette, comme monstre ceste figure.

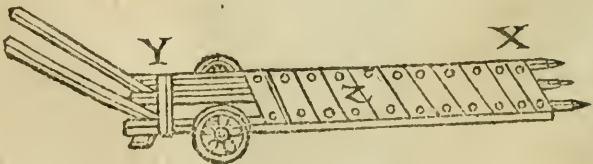


Mais le petard du pont doit estre appliqué avec vne fleche, faicte comme s'ensuit.

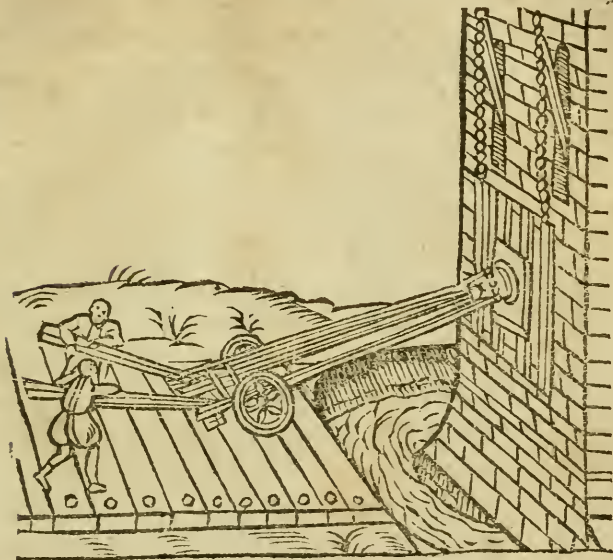
Elle doit auoir vn contre-pois au derriere, montée sur deux rouës, hautes de trois pieds & demy, espais de deux pouces & demy, montée sur vn esieu quarré de fer, espais d'un pouce & demy; la pointe de la fleche AB. doit estre assez large pour contenir le petard, à sçauoir d'un pied. CD. trois pieds. AE. vingt pieds. EC. six pieds, la fleche est composée de trois longues planches CA. GH. DB. qui sont faites de quatre pieces chacune, liées avec des anneaux de fer, comme monstrent HIKL. & se démontent pour estre portatiues, comme voyez par MN. & se cloient apres avec la cheuille O. ainsi qu'est monsté par & Ces trois planches sont affermies ensemble par des barreaux larges de deux pouces, espais d'un, distant d'un pied l'un de l'autre, voyez F. la largeur des planches est PQ. cinq pouces QR. deux TV. huit pouces TS. trois au long de la planche du mitan de la fleche GH. faut faire vne ranjure pour mettre vne trainée à donner le feu au petard.



Le pont roulant doit estre fait de mesme que la fleche, hors-mis qu'il est aussi large au bout X. comme à l'autre Y. & qu'il est couuert de planches comme monstre Z.



*Deux hommes peuvent facilement pousser la fleche,
& appliquer le petard contre le pont.*



Quand entre le pont & sa bacule il y a vne porte, il faut appliquer le petard droit au milieu du pont : Mais quand il n'y a point de porte, il faut poser le petard au droit de la bacule, afin que la rencontrant de sa violence, il la pousse en haut, & par ce moyen abbatte le pont.

Que si le pont ioint mal par haut, comme il fait ordinairement, il faut poser le petard le plus haut que l'on peut. Car la violence du soufflet qu'il donnera contre la muraille, l'abbattra.

Pour abbatre vn pont qui ioint mal contre la

muraille on le peut faire sans petard avec vne tortuë de bronze, appliquée entre le mur & le pont, qui l'abattrá par son esclat.

Ceste tortuë se fait ainsi, prenez deux escuelles de bronze qui soient creusées de cinq pouces, & larges d'un pied, espaisées de deux pouces, appliquez-lez l'une contre l'autre, & les remplissez de poudre.

Communément le bon ordre & la bonne provision de tout ce qui est nécessaire faiçt bien reüssir l'execution, aussi le moindre desordre l'empesche, partãt il faut ordonner le tout bien commodément, distribuant à differends chefs la diuersité des choses qu'il faut executer, comme d'arriver à la place deux heures auant le iour, l'enuoyer recognoistre, pour sçauoir si l'ennemy ne seroit point aduerty, & s'il se tiẽdroit sur ses gardes pour vous rendre le change, faire ajuster vos fleches & ponts roulans assez loin de la porte, afin que ceux de la ville n'oyent marcher le mulet qui le porte, & le bruit que font ceux qui le deschargent, faire aduancer vos petardiers portans chacun sa fourchette & Madrier, & ayant à son costé vn homme qui luy porte son petard, lesquels feront ouuerture des barrieres, pallissades & portes, telle que la fleche du petard du pont y puisse passer, afin d'abattre le pont; si le pont se met en pieces il les faut attirer avec des crochets, si vne fleche demeure haute, il y faut appliquer vn petard, si le pōt s'abat dans le fossé, il se faut seruir du pont roulãt, apres il faut aller poser deux potences ou foliueaux à la

coulisse de la herse pour l'empescher d'estre abbattuë, ou mettre des cheualets au dessous, que si elle estoit abbattuë, il la faut enfoncer à coups de petards avec des grãds madriers si elle est de bois, que si elle est de fer, il faut auoir vn petard qui aye ses anes fortes, & y poser vn ou plusieurs bouts de chaines de fer, ayant des crochets aux deux bouts, forts & assez longs pour embrasser beaucoup de barreaux.

L'ouuerture des portes estant faiçte, il faut secourir promptement les premiers qui l'auront prise, chargeant furieusement sur ceux qui se voudront opposer & tenir ferme, jettant des grenades, & des pots à feu parmy eux, pour les desordonner, tascher de gagner leurs barricades avec la mousquetterie, & les picques, de peschant le plus viste qu'on peut; car en cecy la diligence fait tout, empeschans que les assaillis n'ayent le temps de se ioindre, se r'allier, & former vn corps pour vous repousser: il faut mettre des seures gardes à la porte, s'asseurer, & saisir du corps de garde, qui est au dessus des murailles & ramparts, des places, des Eglises, de l'hostel de ville, & de tous les lieux ou ceux de dedans se pourroient assembler, fortifier, & rendre combat, secourir ceux qui pourroient auoir trouué resistance, deffendre de butiner, ordonnant que chacun demeure ferme en son lieu, iusques à ce que les gardes soient assises, que tous les endroiçts de la ville soient assurees, & qu'on ait départy les quartiers & logis d'vn chacun.

Que si on veut surprendre vne porte de ville sans petard, il faut recognoistre si elle est mal gardée, si il y a peu de soldats, si ils se tiennent esloignez de leurs armes, si le corps de garde est posé en lieu propre pour estre surpris, si les soldats s'y tiennent dedans, ou autour, si ils abandonnent la porte à quelque certaine heure, comme pour les repas, pour la deuotion, pour le jeu, pour la recolte du bled ou du vin: sçauoir si les chefs n'entendent pas leur charge, ou si ils sont negligens ou mal obeïs, & que partant les gardes soient desordonnées, si il y a près de la place quelque lieu favorable pour dresser des embusches, comme fossez, murailles de iardin, chãvres, bleds, chemins creux pour donner sur la porte à l'ouuerture, & parmy la confusion des sortans, ou vn peu apres; car les gardes ayant quitté leurs armes, & esteint les méches, peuuent estre surprises plustost qu'elles n'ayent moyen de les surprendre: on peut faire aborder la porte à des soldats déguisez en païsans, en femmes, ou en marchans, apportant ou conduisant de la marchandise, du bois, du foin, sur le dos, par voiture, par charroy, ou par batteaux, s'il y a riuiere, ou lac, ou mer, qui se pourront saisir de la porte, & la tenir, tant que ceux qui sont en embusche les viennent secourir.

Si on veut surprendre vne place par escalade, il faut premierement auoir recogneu les adueniës, la contr'escarpe & le fossé, pour sçauoir si on peut arriuer à couuert, entrer & sortir facilement, & cela au droit du lieu où l'on veut donner l'escalade

sans qu'il faille beaucoup tourner autour de la place ; autrement on est en danger d'estre frotté & pris à la trappe. On doit sçauoir si le fossé est sec ou gelé, ou avec eau, peu profond, sans bouë, & facile à passer; si la muraille est basse qu'õ la puisse escheler, si le lieu ou l'on veut donner est esloigné du corps de garde, ou sentinelle, pour n'estre descouuert, si le lieu est capable d'y dresser beaucoup d'eschelles, & entrer beaucoup de gës à la fois, ou estroit, n'y pouuant entrer qu'vn à vn, & voir si on pourroit apres que les premiers seroiët entrez faire plus grande ouuerture sur le lieu, ou au moins auoir le temps d'estre tous entrez auparauant le iour, ou qu'estre descouverts, recognoistre les lieux des corps de gardes, la plus prochaine place pour s'y ranger en bataille; les places & Eglises pour les enuoyer gagner par des bataillõs, les enuoyãt en mesme temps à main droite, à main gauche, & par deuant, & le gros demeurant ferme en bataille pour enuoyer du secours où il sera besoin, se tenant près de quelque porte pour la gagner, ouurir, & faire entrer la Cauallerie.

Vn lieu se peut surprendre par les murailles sans donner l'escalade par quelque siendefaut, cõme si elles sont vieilles & caduques, foibles, peu espais-ses, de brique, ou de pierre, & d'argile, & sans rambart: car elles peuuent facillemēt estre percées par le rat, ou par la scie, ou s'il y a quelques fenestragés bas au long de la courtine, ou des fausses portes, ou quelques esgouts d'immondices, ou autres entrées & sorties d'eaux mal gardées & foibles.

Les intelligences & trahisons peuuent arriuer & reüssir quand quelque occasion vous donnera moyen de corrompre la fidelité de ceux de la place qui vous y peuuēt faire entrer, & la vous liurer: or ces occasions seront quād vous recognoistrez de pouuoir introduire quelque desir de changement en l'ame d'aucuns, ce qui aduient souuent aux soldats glorieux qui desirent de faire fortune, ou aux vindicatifs, quand ils sont m'escontans du Gouverneur, ou de quelques officiers, outre que la pluspart se croyent mal traittez quand ils ne sont pas aduancez aux charges, s'estimans plus qu'ils ne vallent, & d'autres qui sont si auaricieux qu'il n'y a rien qu'ils ne fassent pour l'argent: telles & semblables choses peuuent acheminer les intelligences & trahisons.

Comme il faut assieger & forcer les villes.

CHAPITRE VII.



'ON appelle prendre les places par force quand on les emporte avec vne armée par batterie: à quoy on doit apporter trois considerations. La premiere, auant que de l'entreprendre, la deuxiesme, durant le siege, & la troisieme apres la prise.

Auant que de l'entreprendre, il faut considerer si on le doit, & si on le peut faire.

On le doit quand par ce moyen on recouure le sien, que l'on affoiblit son ennemy, qu'on s'assure & fortifie de ce costé-là, qu'on augmente son reuenu, & qu'on gagne beaucoup au butin: mais on ne le doit pas quand les frais excèdent le profit, ou qu'il seroit difficile de conseruer la place apres l'auoir prise, ou bien quand elle est si forte, si bien munie, ou proche du secours, qu'il y a plus d'apparence de dommage, qu'esperance de bon succez.

On le peut quand on a prouision de tout ce qui est necessaire pour l'entreprise: & suffisamment. Les choses les plus necessaires sont, l'argët, les soldats, l'artillerie, les munitions pour les armes, cōme poudres, bales, mortiers, grenades, mosquets, picques, &c. & pour les instrumens, cōme pelles, pioches, pics, suieres, broïettes, sacs, hottes, &c. & pour le bois à faire des lits d'artillerie, gabions, saucisses, mantelets, pontons, &c. & de viures en abondance. Et la quantité de tout cela se doit mesurer par l'usage des soldats, l'usage du canon, & le temps que pourra durer le siege, qui se peut iuger par la proportion de vos forces avec celles de vostre ennemy: par les qualitez des ouurages de la place, avec le nombre de vos munitions & artillerie, par la garnison. avec le nombre de vos gēs de guerre: par la situation de la place, & par le secours qui luy pourroit venir, avec le moyen que vous aurez de la boucler, empescher son secours, & faciliter le cours des viures en vostre camp: par sa distance avec les moyēs d'y conduire l'armée.

par la qualité du terrien, avec les commoditez que vous auez d'y faire vos approches.

Et pour ce que souuent il suruient des accidens qu'on n'a pas preueu, comme vn secours inopiné, vne inondation & rauage d'eau, vn changement de saison, vne mutinerie chez soy, ou la cōtagion.

Il faut pour uoir à la retraincte, afin qu'estant contrainct on la face commodément & facilement sans desordre, si on peut, car de là despend l'honneur ou le des-honneur, le profit ou le dommage de l'assaillant.

Durant le siege il faut obseruer plusieurs choses avec bon ordre, & principalement celles-cy. Premièrement il faut enuironner & ferrer la place, s'y retranchant tout autour, se fortifiant tant contre le secours que contre les sorties de la ville, en sorte que personne ny puisse entrer ny sortir, choisissant vn lieu propre pour asseoir l'armée, pour faire le champ de bataille, & loger vos quartiers, & faire la place d'armes d'iceux. Ayant esgard que ces quartiers soient asseurez avec de bons retranchemens & des forts bien flanquez & bien gardez dedans contre les sorties, & dehors contre ceux qui viendroient secourir la place, ou incommoder l'armée: qu'ils soient commodes pour recevoir & conseruer les munitiōs, pour les factions & executions. Il faut disposer les approches, pousser & ouurir des tranchées, se faire chemin pour arriuer seurement là où l'on veut asseoir la batterie, obseruant qu'elle soit courte le plus que l'on pourra, couuerte, fidellemēt gardée de bon nom-

bre d'hommes, ayant assez d'espace pour l'entre-
 deux des pieces, & pour leur recul, & qu'elles do-
 minent le lieu qu'on veut battre, que les tran-
 chées soient amples, larges, profondes, non em-
 bouchées, bien flanquées, & deffenduës de forts
 plus ou moins, selon la force de la garnison qui est
 dedans la place, & selon le temps que pourroit ar-
 riuier le secours. Durant le temps qu'on fait les trā-
 chées d'aproche, il faut avec le canon enleuer
 tous les flancs hauts, puis ayant conduit les tran-
 chées iusques à la contr'escarpe, il faut dresser des
 plateformes avec les lits de l'artillerie, près des
 pointes des contr'escarpes, pour enleuer tous les
 flancs bas, & rendre par ce moyen le passage du
 fossé assuré, & cependant que ceste batterie se
 fait, il faut perçer la contr'escarpe, & mener les
 galleries iusques à ce que vous les attachiez au
 bastion, commençant aussi-tost la sappe & la mi-
 ne. Que si il la faut forcer par l'artillerie, disposez-
 là en sorte qu'elle descouure commodément le
 lieu que vous pretendez battre, qu'elle soit libre
 en ses pieces, embrasseures, munitions, gardes, &
 officiers, qu'elle ne soit exposée à l'artillerie de
 l'ennemy, ou l'estant, qu'on la couure avec des
 trauerfes & gabiõs, creuser au dessous si on craint
 des mines, & la retrancher autour, pour obuier
 aux sorties de ceux de la ville, la garnir de plan-
 ches & mantelets, contre les grenades & perriers,
 & ne l'approchant pas aussi par trop pour obuier
 aux feux d'artifices & grenades, faiçtes la batterie
 furieusement, & avec bon ordre, frappāt enuiron

d'une toise près le fondement de la muraille, la perçât en diuers endroits, puis apres croiser la batterie pour esbranler le mur: la bresche estant faite il la faut recognoistre par des hommes choisis à cét effect, avec vn pot de teste à l'espreuve du mousquet, & vn rondache percé d'une fente fort longue, & d'un autre qui la croise. La bresche doit estre accessible, & nō trop droite, capable de plusieurs assaillans, ayant tous ses flācs rompus, hauts & bas; que les soldats qui doiuent donner l'assaut montent avec bon ordre, assaillent furieusement, combattent opiniastrēmēt, & faudra qu'ils soient repoussez par ceux de dedās, ou qu'ils demeurent maistres de la place; s'ils sont repoussez par la seule valeur de l'ennemy, en ce cas sans dilayer ou les laisser respirer, il faut recharger de nouveau avec nouvelles gens, & en plus grand nombre, tant de fois quel'on entre par force: car n'ayāt à combattre que contre des hommes, ce seroit honte que plus grād nombre de frais & reposez ne les forçassent. Si quelque retranchement & nouvelle fortification faite par ceux de dedans à retenu les assaillans de passer outre, en ce cas si ceste fortification est foible, il la faut forcer avec la sappe, & mine, eschelles, feux, & grenades, que si elle est forte, il se faut loger sur la bresche, & soudain recommencer la sappe & la mine, & approcher & traîner quelque piece d'artillerie sur la bresche.

Cependant qu'on execute les choses susdites, l'on incommodera les assiegez en toutes les manieres quel'on pourra, comme en les tentant de

trahifons, leur faisant consumer inutilement & tost leurs munitions, rompre le cours de leurs eaux, faire des feintes batteries, confondre leur signaux avec des semblables, susciter entr'eux des caules de soupçon, donner force faux assauts, se garder d'estre affrôté par les espiõs, faire cognoistre que rien ne vous manque pour mener le siege à la fin, les incommoder & offencer avec feux, grenades, & artillerie: en leurs magasins, corps de gardes & places d'armes. En fin ne donner nul repos à l'assailly, tât qu'on l'aye forcé, ou qu'on soit contrainct de se retirer. Si on le force & demeure maistre de la place, il faut donner le butin aux soldats, principalement à ceux de l'assaut, comme sont les prisonniers, & despoüilles des ennemis, ayant tousiours les femmes & enfans en recommandation, pour les traiter doucement.

S'il est commode & auantageux au vainqueur de conseruer la forteresse, il faut qu'il la repare promptement, vuidant le fossé remply, explanant les tranchées, ruinant les caualliers de dehors, réparant & relevant les brèches, remettant les eaux en leurs cours naturel, si elles en auoient esté ostées, fortifier mieux la place qu'elle n'estoit, si le peut, la munissant de garnison suffisante, de bons, fidelles, vaillans, prudens Gouverneurs & Capitaines, de viures, d'armes, de maneures, d'instrumens mécaniques, & drogues d'Apotiquairie.

S'il n'est auantageux de maintenir la forteresse, il la faut faire demanteler, & raser tout ce qui est de la fortification, laissant les maisons en leur en-

tier, pourueu qu'à l'aduenir ils ne s'y puissent ramparer, ny apporter aucun dommage.

*S'ensuiuent les pratiques ordinaires d'assaillir
les forteresses.*

Premierement il faut tascher d'auoir vn plan de la forteresse, & de la campagne d'alentour, & estre instruiçt de ses munitions: içauoir en la forteresse, sa grandeur, sa capacité, l'amplitude & commodité de ses places & ruës, les situations des magasins, maison de ville, logis du Gouverneur, ses ramparts & murailles, leurs hauteurs, leurs espaisseurs, leur matiere, leur forme; la capacité, hauteur, & situation des caualiers. Cōme elle est bastionnée, & si les bastions sont grāds ou petits, noyez dās le fossé ou fort releuez, dominez ou dominās, mousses ou pointus, sans orillōs & casemates, ou avec orillons & casemates, pleins ou vuides, de gorge estroitte ou large, faits de terre ou reuestus, avec du mur de pierre ou de briq̄, minables ou nō.

Si les casemates sont veuës de la campagne, si elles sont hautes ou basses, simples ou doubles, l'vne sur l'autre; si on le peut battre en droiçte ligne ou par bricolle, & si elles ont des fossez au deuant pour receuoir les ruïnes de la batterie ou non.

La largeur & profondeur du fossé, si son fonds est de pierre, ou de terre, ou de tuffeau, s'il est sec, ou avec eau; ou en tout, ou en partie.

S'il y a des fausses portes, en quel endroiçt elles sont, & d'où peuuent estre descouuertes.

Si la contr'escarpe est de terre simple, ou de mur

de pierre seiche, ou à chaux & sable.

Si le chemin couuert de la contr'escarpe est large, ou estroit, bien ou mal couuert, & flanqué, si son parapet est releué sur l'esplanade, ou enfoncé, si l'est de terre de transport, & meslé de vieille ruyne, ou simplement de terre, & si l'est facile ou difficile à trancher, becher, & percer.

Si il y a des faux bourgs en la place, & si on s'en peut rendre maistre de plein abord, ou si il les faudra battre d'artillerie.

Si il y a d'autres ouurages au dehors de la contr'escarpe, quels, & comment ils sont faicts.

Si l'esplanade d'alentour de la ville la domine, ou si c'est rase campagne, ou si elle est dominée, si elle est marescageuse ou seiche, si elle est de roche ou de sable, ou de tuffeau, & si il y faut aller par traueses ou par tranchées, & si elles sont faciles ou difficiles à faire, & si il y a autout du bois pour s'en seruir à faire des gabions, sauciffes, & autres choses. Si il y a lieu propre pour asseoir le camp à couuert de l'artillerie de la ville, ou si on se peut camper proche à cause de quelque faueur, ou en se couurant de traueses, ou si l'on sera contraint de se tenir au loin, si il y a riuere, & quelle, si on la leur peut oster ou non, si on s'en peut seruir, ou craindre d'en estre inondé, si elle est gueable, ou nauigeable, en quelque saison, ou tousiours.

Si la situation de la place est proche ou esloignées des autres de son party, si elle en peut receuoir du secours & des munitiõs, ou tost ou tard, & si on le peut empescher, ou non, & comment. Sça-

chant tout cela, il faut estre instrui& des munitio& de la ville, du nombre de la garnison, combien à cheual, quels chefs, quels soldats, combien d'artillerie, tant grosse que menuë, quelles poudres, & combien : quels ingenieurs, quels faiseurs de feu d'artifice, & quels canonniers, s'ils sont vnis dans la place, ou s'il y a de la diuision.

Le General estant bien informé de tout cela, s'estant resolu à forcer la place par ce qu'il le iuge pouuoir faire, enuoyera sa Cauallerie legere rauager & faire le degast tout autour d'icelle, & prendre des prisonniers, pour s'informer plus clairement de l'estat du lieu.

Menera son camp près de la ville pour le leur faire voir en bataille, fera poursuiure furieuse-ment ceux qui seront sortis de la place pour escarmoucher, & par ce moyen recognoistra la place, les bastions, le fossé, la contr'escarpe, & les autres ouurages.

Placera son camp au lieu le plus assure& des traicts de la ville, au meilleur air, où il y aura plus de commodité d'eau (& de bois s'il se peut) & plus belle situation pour faire la place d'armes.

Ordonnera les quartiers de son armée, & fera bien retrancher & garder le tour d'iceux, tant contre le secours que contre ceux de la place.

Il n'aura pas tant d'esgard à attaquer la place par le lieu plus foible d'icelle, qu'à la commodité & assurance de son camp, & de ses logements, communément on fait les approches de ces costez-là.

Les tranchées ne doiuent pas commencer plus près de la place que la portée de l'harquebuse à croc, ou au moins du mousquet, les conduisât en sorte qu'elles ne soient veuës au long, ny enfilées de la ville, qu'elles soient larges & profondes, bien flanquées & garnies de forts, couurant de clayes celles d'approches qui sont subjectes aux grenades & perriers.

Le lieu de l'artillerie destiné pour enleuer les flâcs hauts & les parapets, doit estre esleué de telle hauteur qu'elle les domine, mais celle qui doit faire la bresche, & abbattre les murs, doit estre enterrée dans la contr'escarpe, battât le mur à fleur d'eau, s'il y en a, ou à vne toise haut par dessus le plan du fossé, s'il est sec: la premiere se place au temps qu'on commence les tranchées des approches pour les fauoriser, & l'autre quand on mene la galerie pour percer la contr'escarpe, ceste batterie fait la bresche, & enleue & ruine les flâcs bas. Durant que ceste batterie se fait, on perce la contr'escarpe, & tien-t-on les pontons, ou le bois pour les galleries, prest pour les conduire iusques au pan du bastion, & aller a l'assaut apres auoir fait la bresche, ou pour aller sapper & miner le pan du bastion, & s'y loger en cas qu'on ne puisse passer outre, & l'emporter de force.

Il faut loger la mousquetterie dans les tranchées, & sur tout en celles qui sont au long de la contr'escarpe, en façon quelle desloge tout ce qui pourroit paroistre de la ville, tant sur les courtines qu'aux casemates.

Il faut toujours faire la bresche aux pans des bastions pres de leurs pointes, si quelque auantage ne vous incite à faire autrement.

Les entrées des galleries au fossé doiuent estre les plus esloignées des flancs qu'on peut, mais en telle sorte qu'elles ne soient veuës que d'un flanc, tant plus il y a de galleries, tant meilleur il est.

Faites iouer vos grenades dans le milieu des bastions si continuellement que vous les empeschiez d'y faire aucun trauail, ny d'y pouuoir asseoir leur garde.

Si le fossé est plein d'eau, il le faut vuider ou passer avec des ponts flottans, ce qui est bien dange-reux, ou bien avec des galleries, qui n'est pas si hazardeux.

On le peut vuider quand il y a près de la place quelque lieu plus bas que le fossé, en perçant la contr'escarpe, & dōnant cours à l'eau vers ce lieu là, ou bien l'on fait vn fossé, & l'on perce la contr'escarpe pour y faire venir l'eau, laquelle l'on vuide par des pompes, ou l'on fait des ponts flottans avec des tonneaux ou des fais de liege. Que si le fossé n'est gueres profond, l'on y faict des galleries avec des saucisses. Ces saucisses sont des fagots, faits de broussaille ou menu bois, longs de quinze à vingt pieds, & gros d'un pied de diametre, tous farcis de moëlon, afin qu'ils ne nagent sur l'eau puis on met au dessus de ces saucisses des clayes, ou des planches.

Si le fossé est sec, & de terre, il y faut faire des trā-chées, communément à celui qui est sec, si l'on a

fait bresche, on n'y fait ny tranchée ny gallerie, mais on oste tous les flancs pour le passer assurement, & l'on se couvre par costé de clayes ou broussailles, ou gabions. Si l'on force la place pied à pied, & que le fossé soit de roc, il faut faire vne trauerse dans le fossé avec des saucisses, ou avec force gabions, ou des sacs de toile pleins de terre.

Ayant passé le fossé on donne l'assaut si la bresche est suffisante ou mal retranchée, ou bien on se loge au pied du bastion, & vient-on à la sappe, & à la mine, & selon leur effect on assaut, on l'auance, & on se loge.

Si le retranchement des assaillis est grand, ferme, & fort, ayant gagné le bastion, il y faut auancer, & loger l'artillerie, & faire la batterie la plus prompte & violente qu'il se peut.

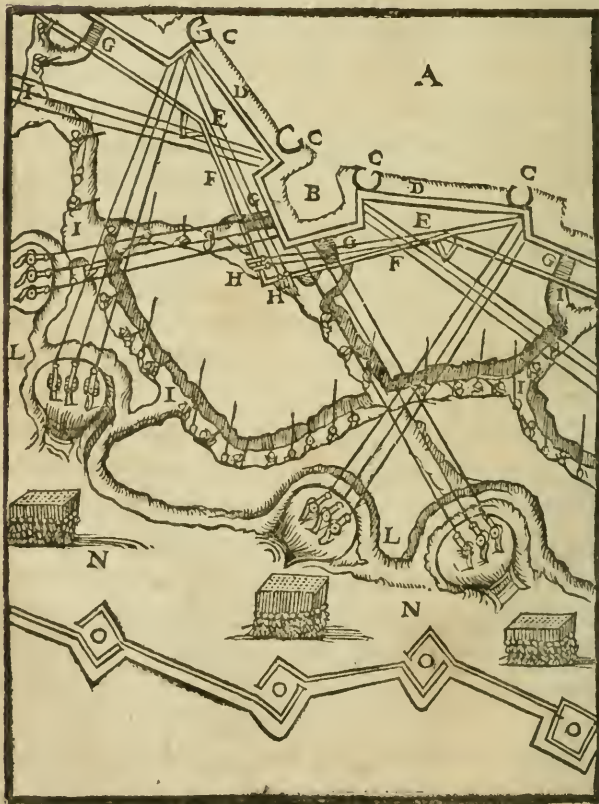
Il n'y a rien qui estonne tant l'assailly qu'une furieuse & prompte batterie : car il n'a pas loisir de se retrancher, & ne sçait où se ranger pour se couvrir.

Cela fatigue & incommode tres-fort les assiegez, quand ils sont assaillis par trois ou quatre diuers bastions, aux trois ou quatre coins de la ville, ils en sont en continuel soupçon, ils ont leurs forces des-vnies, ils ne peuvent obuier aux feintes, les trauaux en sont fort grāds, & les gardes beaucoup plus penibles & insupportables; outre que chacun se defie de l'autre garde, bresche, retranchement, & du deuoir à se bien deffendre.

Cela incommode aussi bien fort les assiegeans, car leurs forces sont des-vnies, leurs quartiers sōt

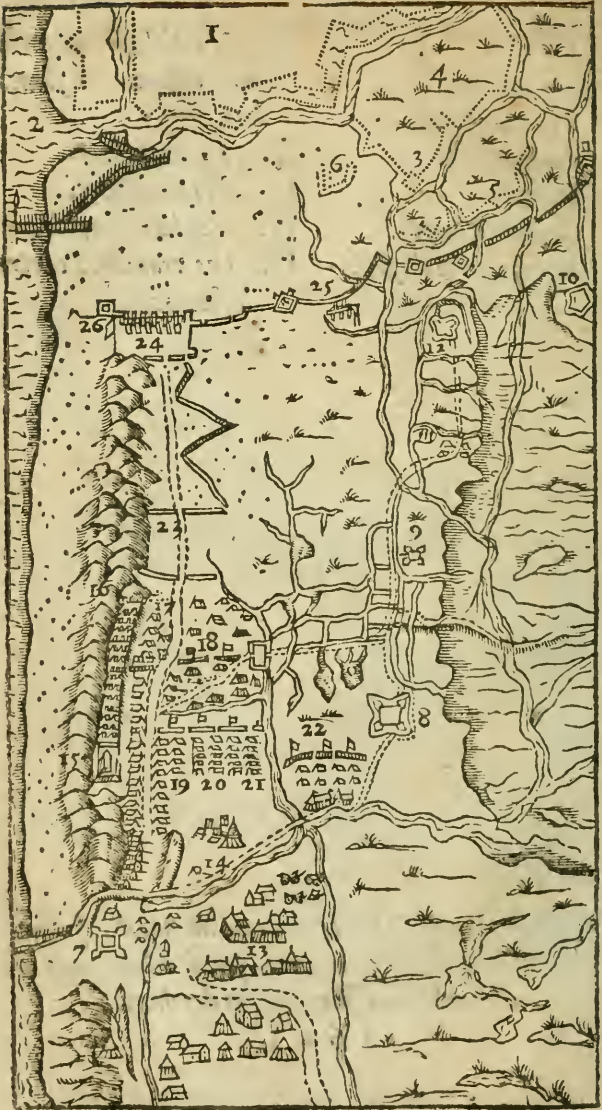
esloignez, ils sont en danger d'estre mal menez
par les forties, ou par le secours, estans ainsi escar-
tez.

*Les plans suiivans faciliteront l'intelligence
de ce chapitre.*



- | | |
|---|--|
| <p>A. La ville.</p> <p>B. Les bastions.</p> <p>C. Les caualliers.</p> <p>D. Le rampart.</p> <p>E. Le fossé.</p> <p>F. La contr'escarpe.</p> <p>G. Les galleries du fossé.</p> | <p>H. L'artillerie enterrée
pour enleuer les flancs
bas.</p> <p>I. Les tranchées.</p> <p>L. Les caualliers.</p> <p>N. La place d'armes.</p> <p>O. Les tranchées contre
le secours.</p> |
|---|--|

*S'ensuit le plan de l'assiette du camp du Roy d'Espagne
deuant Ostende, du quartier du fort d'Albert, avec
les tranchées iusques au bout des dunes.*



Description des ouurages de la ville.

1. *La ville.* 2. *Le havre.*
3. *Le fort des vaches.*
4. *Le grand poldre gardé des Anglois.*
5. *Les petits poldres.* 6. *Redoute.*

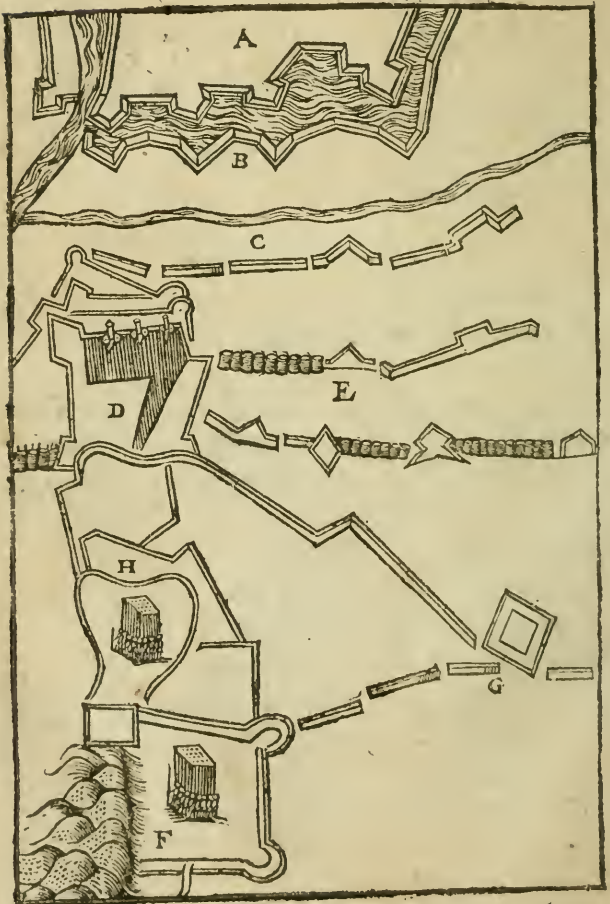
Les forts qui la tenoient bouclée.

7. *Le fort d'Albert.* 8. *Le fort de Sainte Elizabeth.*
9. *Le fort Sainte Marie.*
10. & 11. *Les forts du Comte Frideric.*
12. *Fort Sainte Anne.*

L'affiette du Camp.

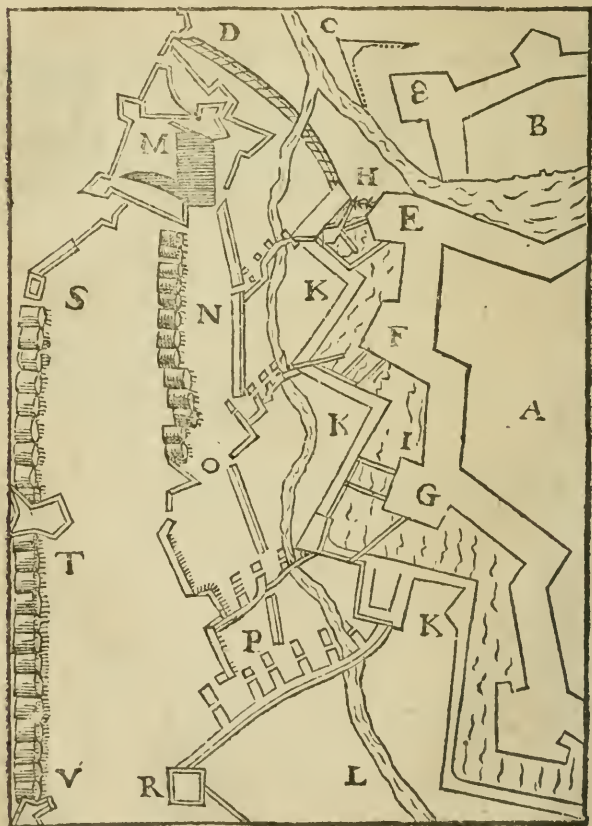
13. *Le quartier de la Cour.*
14. *Le port des fascines & saucisses.*
15. *L'arsenac.*
16. *Les Espagnols sortis de Gand, & au derriere d'eux
suiuoient les regimens de Simon Antonio, de Louÿs de
Vilar, de Riuas, des Bourguignons & des Vualons, de
Catrice, & de la Borlotte.*
17. *Les Irlandois.*
18. *Les Espagnols sortis de Cambray.*
19. *Les Vualons du Comte de Fresin,*
20. *Le regiment du Baron d'Achicourt.*
21. *Le regiment de Dom Alfonse d'Alualos.*
22. *Le regiment du Comte Triuulse.*
23. *Les gardes de la Cauallerie.*
24. *La batterie deuant la placc d'armes.*
25. *Les tranchées de Sainte Anne.*
26. *Les forts de Catrice.*

Plan des tranchées faites devant Ostende depuis
le bout des dunes du costé du fort d'Albert,
iusques à la platte forme.



- A. La ville.
- B. La contr'escarpe.
- C. Le canal de deuant la contr'escarpe.
- D. La platte forme.
- E. Les tranchées tirans aux poldres.
- F. Le fort de la place d'armes.
- G. La grande tranchée qui couure la place d'armes.
- H. Les galleries qu'on faisoit au commencement du siege avec des fagots parmy les dunes pour s'en saisir, lesquelles il fausit auancer pied à pied iusques au port.

*Plan des tranchées faites devant Osten-
de, depuis la platte forme jusques
à la ville.*



A. *La nouvelle ville.*

B. *La vieille.*

- C. *Le vieux port.*
 D. *La digue.*
 E. *Bastion du Sandil.*
 E. *Bastion d'Helmont.*
 F. *Bastion d'Ouest.*
 G. *Bastion de Poldre.*
 H. *L'escluse pour retenir l'eau au fosse.*
 I. *Le fosse.*
 K. *La contr'escarpe.*
 L. *Canal devant la contr'escarpe qui
vient du port.*
 M. *La grande platte forme.*
 N. *Les approches des Espagnols tirans
à la pointe de la contr'escarpe,
appellée porc-espi.*
 O. *Les approches des Italiens.*
 P. *Les approches des Bourguignons &
des Uvalons.*
 R. *Le fort des Vaches.*
 S. *Redoute de Saint Martin.*
 T. *De Saint Augustin.*
 V. *De Saint Jacques.*

*Plan du siège de Rimberg, fait par le
Marquis de Spinola, l'an 1606.*



- A. Est la ville. B. La riviere du Rhin.
C. D. Le quartier des François.
E. Le quartier des Anglois.*

F. Le quartier des Frisons. G. Le Marais.

K. Le Chasteau de la ville.

Les lignes monstrent les ouvrages de la ville, & les poinçts marquent les approches des Espagnols.

Plan du siege de Iulliers 1610.



A. La ville. B. Le Chasteau. C. Les tranchées du Prince d'Enhalt. D. Les tranchées des François. E. Celles du Prince Maurice.

DE LA PRISE DES FOR- teresses par la famine.

CHAPITRE VIII.



ON appelle prendre les forteresses par famine quand par faute de viures elles sont contraintes de se rendre au pouuoir de l'assaillant.

Il faut donc auparauant que l'assieger estre bien informé des munitions qu'il y a dans la place par le moyen de vos intelligences & espions, tant pour le manger que pour le boire.

Sçauoir quelle bourgeoisie & garnison il y a, & iuger par là combien de temps leur pourront durer les viures, & quel moyen vous aurez d'empescher leur reuituaillement.

Il faut commencer le siege vn peu auant la cueillette, pour ce que leurs prouisions seront presque acheuées, & qu'ils n'auront pas moyen d'en auoir de nouvelles, faisant le degast de ce qui leur pourroit seruir, & leur oster l'eau si on peut.

Il faut rompre avec l'artillerie leurs portes & leurs ponts, & tascher aussi de ruiner leurs moulins & leurs magasins, & d'y mettre le feu avec des bales ardentes.

Il les faut surprendre quand on les veut assieger de peur qu'ils ne mettent hors les bouches inutiles, & qu'ils ne taschent à se munir.

Il faut auoir beaucoup de Cauallerie pour estre le maistre de la campagne & battre tousiours l'estrade.

Il faut ferrer la place tout autour avec des tranchées garnies de plusieurs bons forts à ce qu'elles puissent empescher le reuituaillement, & soustenir l'effort d'un secours s'il est à craindre Comme fit le Prince maurice deuant Graue, l'an 1602. & deuant l'Escluse l'an 1604.

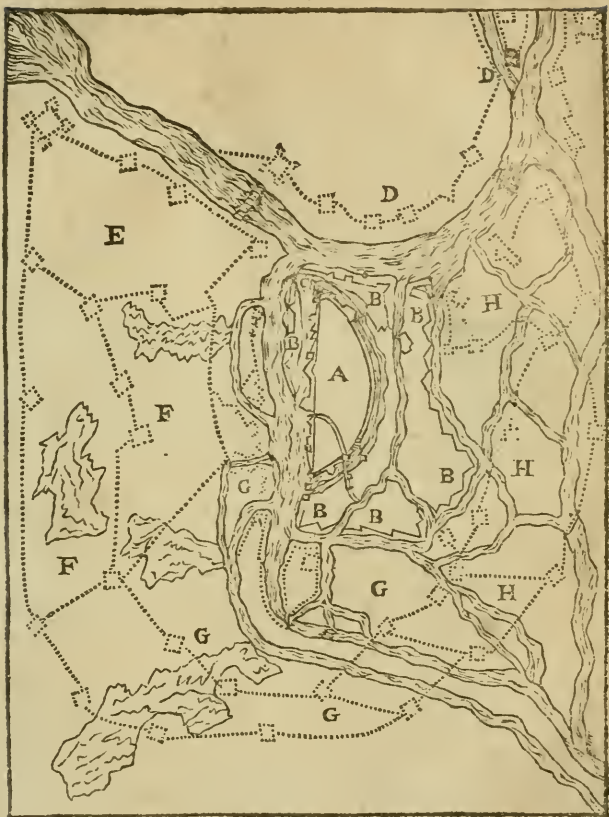
F iiij

Plan de Graue, assiegée par le Prince Maurice.



- A. La ville. B. Les tranchées qui la bouclent.
 C. Les tranchées contre le secours, avec des redoutes au-
 tour. G. Les tranchées d'approche.
 E. Le quartier du Prince Maurice, & de l'autre costé de
 la riviere celui du Comte Ernest.
 D. Le quartier du Comte Guillaume.
 F. Celui du Coronel Veer.
 H. Les tranchées du secours des Espagnols.

Plan de l'Escuse, assiégée par le Prince Maurice.



- A. La ville. B. Ses ouvrages. C. Son Chasteau.
 D. L'Isle de Cassan avec les tranchées des Hollandois
 qui sont marquées de points par tout ce plan.
 E. Le quartier du Prince Maurice. F. Du Comte Guil-
 laume. G. Du Comte Ernest. H. Des Coronels
 Dort, & Vanden Noot.

*DE LA DEFFENCE DES
forteresses contre le petard, & autres
surprises & trahisons.*

CHAPITRE I X.



EVX qui veulent s'empescher d'estre surpris doiuent auoir deux considerations, l'vne touchant les entrepreneurs, l'autre touchant la place.

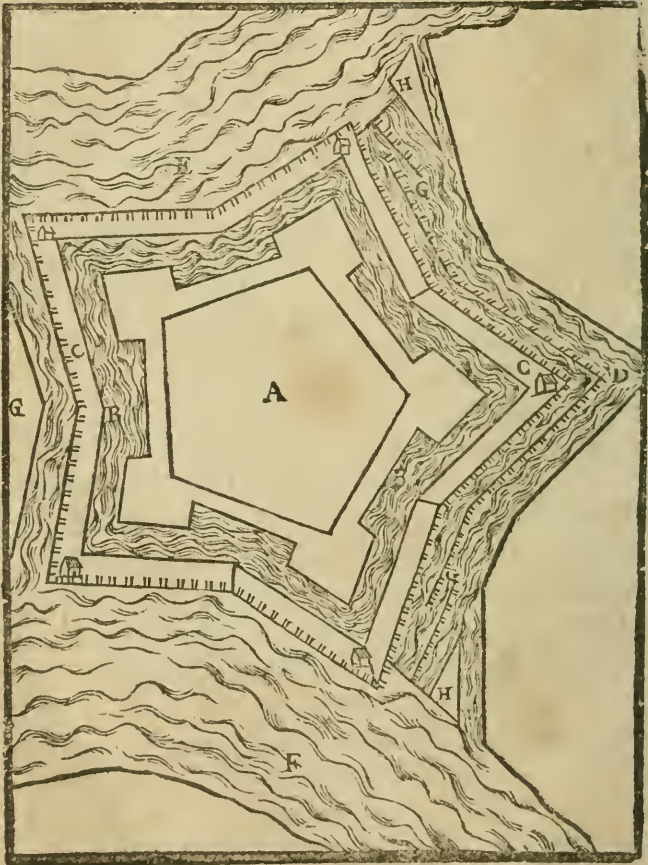
Touchant les entrepreneurs, il faut auoir si on peut des espions parmy eux, au moins tenir des sentinelles au plus loin de la place que l'on peut, afin que l'ennemy n'arriue pas à l'impourueu sur les bras, & sans estre descouuert.

Touchant la place, il ne faut pas la despouuoir pour en secourir d'autres, tant que ce qui reste ne soit capable de la garder. Il faut ordonner le lieu des rendez-vous aux soldats & bourgeois aux endroits de la ville necessaires, & qu'ils ne bougent de leur place sans commandement du Gouverneur ou Sergent Major, pour quelque feinte que l'ennemy face d'attaquer en diuers endroits. Les logis du Gouverneur & Sergent Major doiuent estre sur le milieu de la ville pres de quelque grande place qui sera la place d'armes de la ville. Il faut

auoir des chaines de fer aux quarréfours des ruës qui font deuant les portes de la ville, perçer des canonnières les faces des maisons qui regardent les portes: asseoir vn corps de garde en la place d'armes, vn autre au milieu du fossé deuant le pont en forme de colombier, auquel on entre par vn petit pont-leuis: vn autre sur chaque porte de ville, ausquels on ne puisse entrer que par vne planche coulisse, & d'autres tout autour des murailles assez proches entr'eux, & garnis de soldats plus ou moins selon la grandeur du lieu, & selon le danger.

Le corps de garde de la place d'armes a la charge de faire faire les rondes, contre rondes, & patrouille, & de poser les sentinelles qui doiuent estre si proches l'vne de l'autre qu'elles se puissent entendre parler, & sur tout aux angles & esgouts. Il faut mettre au dehors de la place des sentinelles perduës, & c'est la charge du corps de gardé qui est au dehors deuant le pont; s'il y a vne motte de terre entre deux fossez autour de la place, il y faut poser des gardes la nuict, car c'est vn tres-assuré remede contre les surprises, ceste motte de terre se peut comprendre par la figure suiuant.

*Plan du fort de Saint André que le
Roy d'Espagne fit faire au pais bas
en l'Isle de Bomel, l'an 1599.*



- A. Est le fort.
- B. Vn des fossez.
- C. La motte entre les fossez, garnie de corps de gardes aux angles.
- D. L'autre fossé.
- E. La Riviere du Vual.
- F. La Riviere de Meuse.
- G. Vne pallissade au milieu du second fossé.
- H. Deux ravelins, ausquels l'on faisoit garde la nuict.

Les portes & ponts doiuent estre flanquez de deux costez, & du dessus par des machicoulis, lesquels doiuent estre assez larges pour jetter par là de l'eau, des foliues, des pierres, des grenades, pour esteindre le feu du petard, l'abattre, & tuër les petardiers. Mais non pas si larges qu'on peut faire des surprises par iceux, & y donner l'escalade: quelques-vns y mettent vne herse suspenduë à vne corde, qui est fort propre pour abbattre les petards.

La construction des portes aux fortes villes rampa-
rées doit estre telle A. la pallissade avec ses barrières.
B. le pont Dormant. C. la bacule. D. le pont à Tre-
buchet (il seroit meilleur de le mettre entre les deux
tours. G. sans autre appuy que celuy de son puiot dans
la muraille) E. le corps de garde planté dans le fossé.
F. le pont à flesches. G. vne herse, si le fossé est sec il
y faut faire les deux pallissades. H. & enfoncer le pe-
tit fossé. I. iusques à l'eau, au moins fort auant. K. est
le rempart. L. la contr'escarpe. KL. la largeur du fossé.

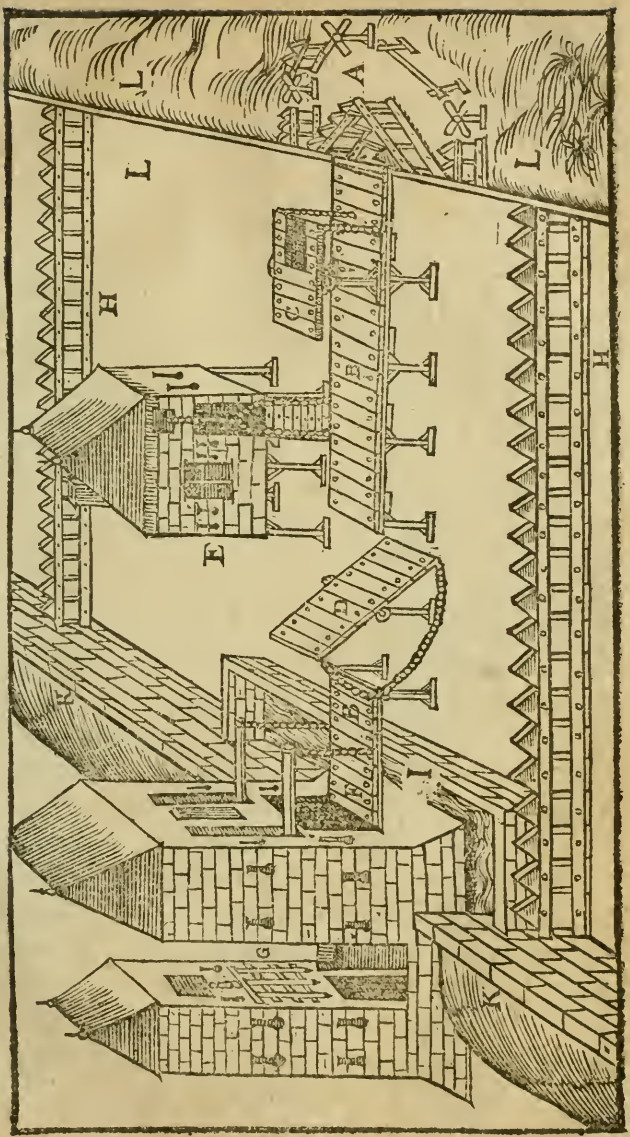
Si on met des demy-lunes au deuant des portes
des villes ; elles en seront plus fortes, & mieux
couuertes de la campagne.

Il faut tenir vne piece d'artillerie legere, mais
qui ait grand calibre au corps de garde de la pla-
ce, laquelle doit estre chargée de cartouches &
blocailles, pour la conduire vers le lieu où l'enne-
my donne.

Les fossez doiuent estre profonds, ayans vne
pallissade au milieu, ceux qui ont de l'eau ne doi-
uent estre pleins ; car cela facilite les pontons
pour les surprises.

Les courtines & les faces des bastions doiuent
estre enfilées des flancs de la ville, mesmement
des flancs bas, afin que le canon puisse raser tou-
tes les eschelles qu'on y voudroit dresser.

Porte de ville assurée contre les surprises.



Les courtines doiuent estre hautes, & hors d'escalade, si on le peut faire.

Les entrées & forties des eaux ou des immondices doiuent estre estroittes, basties de pierre & de chaux obliques dans la muraille, barrées de fortes grilles de fer, ayant au droit de la sortie au dessus de la muraille vn corps de garde, ou sentinelle.

Pour se bien asseurer des portes & des murailles, c'est qu'il faut faire bonne garde, diligente, forte, & bien assise, il faut poser celles des murailles incontinent que la porte sera fermée, plustost qu'il ne soit nuict, & ne la faut leuer qu'il ne soit jour, & que la sentinelle du befroy en ait sonné le signal, & que personne ne sçache le lieu où il doit estre placé iusques à ce qu'il entre en garde.

On peut remedier à la trahison, sçachant la cause : or elle procede, ou du Gouverneur qui à mal traité, mesprisé, ou offencé le soldat en son honneur, en sa personne, ou en ses moyens, & l'a prouqué à mauuaise volonté : ou procede du soldat qui est ou ambitieux d'honneur, & grade, ou auaricieux d'auoir plus de moyens ; ou du bourgeois estant tirannisé par la garnison.

Ceste matiere est si chatoüilleuse qu'on en punit mesme le soupçon, mais le meilleur est de le dissimuler & faire tenter durant iceluy, & cependant doubler les rondes, & faire des contre-rondes extraordinaires.

DE LA DEFFENCE DES forteresses contre les sieges.

CHAPITRE X.



LA forteresse aura résisté à la force, quand s'estant bien deffenduë elle demeurera en sa premiere liberté, pour ce faire tirez en vostre place tout ce dont vous vous voudrez preualoir, & ruinez au dehors tout ce qui vous peut nuire, explanadant les maisons, bois, fourrages, moulins, chemins creux, iardinages, fontaines, & tout ce qui vous peut battre en ruine, & dominer les deffences.

Prenez garde que la place soit bien disposée pour résister à l'effort de l'ennemy, qui est que les flancs soient haut ou bas, descouurēt, & ne soient descouverts que par l'emboucheure, que les contremines soient bien disposées, & propres, que la contr'escarpe (qui est le bouclier de la forteresse) soit flanquée, couverte, & capable, que les casemates soiēt assurees, & bien couvertes, capables & commodes pour descouvrir le plan du bastion opposite, & dans le fossé, que les fausses portes, & chemins pour faire les sorties, soient assurees, couvertes, basses, & commodes: que les parapets soient de terre, ou brique, non cuitte, & que les lits de l'artillerie soient bien agencez & vnīs.

pour mouuoir facilement les pieces, & les remettre en leur lieu, capables pour le mouuement des pionniers, des canonniers, & pour contenir les munitions.

Le nombre des soldats de vostre garnison se iugera par la grandeur de la place, par le dehors que vous voudrez tenir, par le traual des retranchemens que vous iugerez de faire, & par les sorties qu'il faudra executer.

Le Gouverneur doit estre courageux, & expert de longue-main à attaquer & se deffendre, estant du tout rompu & exercé en tels affaires.

Les soldats doiuent estre choisis, resolus, robustes, obeissans, & fidelles.

La quantité des prouisions, tant pour les viures, pour la medecine, que pour les armes, se mesurera selon le temps que vous iugerez que pourra durer le siege, & leur qualité doit estre.

Pour les viures de toutes sortes de grains, principalement de legumes, chairs sallées, poissons sallez, fromages, beurres, graisses, huilles, sels, d'eau de source, du vin, ou de biere, ou du citre, vinaigre, chandelles, torches, gauldron, beaucoup de charbon, & force bois, tant pour les fours, pour les corps de gardes, que pour les mesnages.

Pour penser les blesez & les malades, il faut des Medecins & Chirurgiens, avec des medicamens, tant pour les maladies contagieuses, que pour les ordinaires, que pour les bleseures, & beaucoup de vieux linges.

Quantité d'armes de deffence, comme corse-

lets, tassettes, morions, & pots de teste, des cuirasses, des rondaches, tant à l'espreuve que simples, quantité d'armes offensives, tant à pointes comme picques, lances, halebardes; qu'à feu, comme artillerie grosse & menuë, mortiers grands & petits, mousquets, harquebuses à croc, harquebuses ordinaires, cartouches, balles ramées, simples, de fer, de plomp; lanternes, fallots, mesches, poudre fine, grosse, & menuë grenée.

Pour les feux tant simples que composez, pour les simples poudre, salpêtre, ou feniltre, charbon de saule, canphre, souphre, résine de pin, huile petrol, huile de lin, huile d'aspic, vernis liquide, terebentine de Venise, alquitran d'Espagne, poix noire, poix Grecque, ou colofone, poix d'Espagne, cire, graisse, vernis en graine, & mastic, sel Armoniac, sel commun, argent vif, vitriol, eau de vie, vinaigre, & de l'encens, du bois en abondance, de vigne, de sapin, de pin, de cannes, de chanvre, de laurier, d'oliuier, & autres bois gras & secs. Pour les feux composez desquels on se sert à l'affaut, gouldrons, balles ardentes, grenades, cercles ardans, lances, & trompes à feu.

Bon nombre de maistres fondeurs, armuriers, charpentiers, massons, forgerons, mineurs, salpêtres, poudriers, meulniers, charrons.

Des instrumens pour faire les affusts d'artillerie, & bois d'harquebuses, pour tailler, comme haches, sarpes, scies, coignées, doloires: pour coigner comme masses, marteaux, maillets, pieux de fer, & de bois: pour esteindre le feu comme eschelles,

seaux de bois, & de cuir, tines mobiles, firingues, crochets de fer; pour manier la terre comme farpes, pioches, siuieres, pelles, louchets, houyaux, broïettes, tombereaux, hottes, mendes.

Des bois pour les affusts, liëts d'artillerie, pallifades, barricades, ponts, barques, fascines, clayes, gabions, pieux, sommiers, soliues, & soliueaux.

Metaux, comme cuiure, estain, plomb, fer.

Materiaux à bastir, comme pierre, brique, chaux, argile.

Quantité de toilles, de cordages, destouppes, des aiguilles, & du fil.

Il faut concerter quelques moyens avec ceux de dehors pour leur donner ordinairement des aduertissemens, quand vous seriez si estroictement ferré qu'il faudroit auoir recours aux signes.

Lors que l'ennemy se presente pour commencer son entreprise, & vous assieger, ayant son armée pour la diuersité des occasions à faire diuers mouuemens, vous tascherez de l'incommoder le plus que vous pourrez.

Durant le tēps qu'il s'occupera à serrer la place, à prendre & couper les passages, il pourra aduenir qu'en distribuant ses troupes il en tombera quelqu'une à vostre discretion, seruez-vous alors du temps, de l'occasiō, de l'assiette, de la commodité & faueur des traux de vostre dehors, ne l'abandonnant iamais que par grande contrainte.

Puis en ordonnant ses quartiers, enquoy vous aurez esgard, qu'encor que durant ceste occasion

vous puissiez l'endommager, toutesfois s'il vous sembloit que luy laissant prendre assurance vous aurez moyen apres de l'offencer avec plus grand effect, vous pourrez le differer iusques alors, car les incommoditez qui succedent avec perte de ce quel'on possede, apporte double dommage, neantmoins il faut bien prendre garde de n'attendre pas tant qu'il soit fortifié, soit en ses quartiers, tranchées, ou en ses logemens de munitions & d'artillerie.

Quand il commencera ses tranchées, qu'il fera des platte-formes, & lits pour asséoir son artillerie pour vous battre en ruyne, empeschez-le, & l'incommodez de toute vostre puissance (ce que difficilement vous ferez s'il a de la terre & du bois) reconnoissez les imperfections de ses ouvrages, s'ils sont estroits, embouchez, descouverts, mal flanquez, mal conduits, mal gardez, & tafchez de vous en preualoir.

Attirez-le avec fausses apparences à vous assailir par le plus fort, le prenant pour le plus foible, & ce par espions assurez sous le nom de fugitifs ou refugiez, par lettres artificiellement escriptes, & laissées surprendre.

Contraignez vostre ennemy à commencer ses batteries & tranchées au plus loin de la place que vous pourrez par quelques retranchemens faicts au dehors, deffendus de vos demy-lunes, contr'escarpes & rampars; faites en façon que l'ennemy les gagnant, il ne s'en puisse preualoir ny servir contre vous, partāt il faut que toutes les tran-

chées que vous faites au dehors de la contr'escarpe soient veuës & enfilées de long par les flancs des ravelins ou de la ville, comme il se voit aux plans suiuans.

Plan de Geneue. 1611.



- A. La ville.
 B. Sainct Geruais.
 C. Le Lac.
 D. Le Rhosne.
 E. L'isle & les ponts.

Les lignes representent les fortifications faites, & les poinçts les desseings de celles qui sont à faire.

Plan de Iulliers fortifiée par le Comte Maurice depuis sa prise.



- A. Le Chasteau. B. La ville.
 C. Le retranchement fait autour de la place.

Prenez bien garde à vos sorties, au temps si il est propre ou contraire, à l'occasion, comme quand il est mouillé, roidy de froid, ou qu'il dort, & qu'il est lassé du travail, ou quand la garde n'est point en tel nombre, qualité & ordre qu'elle doit : soyez sous la faueur de vostre rampart & artillerie, allez en bon ordre, & à l'impourueu, par le moyen de vos fausses portes & contr'escarpes, mettez les picques, & halebardes, pour soustenir, l'harquebuse & mousquet pour charger, les feux & grenades pour rompre & dissiper ceux qui sont aux corps de gardes, & forts des tranchées, fauorifant l'infanterie par la cauallerie, principalement à la retraicte qui doit estre bien assuree, estans soustenus de ceux qu'on a reseruez & laissez sur la contr'escarpe. Ne prodiguez pas tant les soldats & munitions que vous n'en ayez assez pour garder la ville, & soustenir les assauts. Quand l'assailant commencera à faire iouier le canon pour battre vos deffences hautes & basses, combattez-le de tous costez de vostre artillerie, des bastions, rampars & caualliers: redressez les espaules de vos flancs, & vos parapets, au mieux que vous pourrez; faites de nouvelles retraictes, & nouveaux flancs, principalement défichants & cachez.

Quand il perçera vostre contr'escarpe, ouurira vostre fossé, il battra en mesme temps vos murailles, & si il n'a rien oublié de la diligence requise à peine le pourrez vous empescher ny offēcer. Mais si il auoit failly, saisissez l'occasion, & y prenez soigneusemēt garde, comme si l'artillerie estoit des-

couuerte, vous tafcherez de defmonter fes pieces, tuër les canonniers, gafter fes munitions, fi elle eft mal fortifiée, faites vne furieufe sortie deffus pour la démonter & enclouier, en vous feruant de vofre artillerie, & de vofre mousquetterie.

L'affaillãt ſ'il eft experimēté, lors qu'il vous battra en brèche, il battra tous les flãcs bas qui flanquent le lieu où il veut donner l'affaut (les flancs hauts ayãs eſté defia tous enleuez auparauãt que mener l'artillerie deffus la contr'efcarpe) mais nõ pas pluſtoſt que ſ'eſtre rendu maĩſtre du foſſé, ſ'il eſt ſec, ou de la contr'efcarpe, ſi le foſſé eſt plein d'eau, faiſant la platte-forme pour l'artillerie au deffus de la gallerie qui perce la cõtr'efcarpe pour entrer au foſſé, tenant les pontons & galleries à paſſer le foſſé preſtes pour jeter ſoudain qu'il verra le temps & l'occafion propre pour enuoyer à l'affaut, ou bien les planter durant la batterie, à la faueur de l'artillerie & mousquetterie. Or contre tout cela vn expert Gouverneur tiẽdra des flancs cachez, lesquelz ouuerts à l'impourueu, porteront grand dommage à l'affaillant, lequel ayant fait brefche, la fera recognoiſtre par des hommes armez, ſur lesquelz ne faut pas eſpargner les coups des fauçonneaux, & harquebuſes à croc, ordinairement ce ſont des plus capables & ſignalez.

La brèche recogneuë il viendra à l'affaut à quoy il ſe faut diſpoſer, pour le combattre, & le ſouſtenir, ou à coups de main, ou ſe retrancher, ou faire rous les deux; le combattre deſqu'il commencera à eſtre deſcouuert, & en butte, commençant de

monter à la bresche, le repoussant avec des hommes armez que vous aurez choisis auant l'assaut, resolu & hardis, lesquels doiuent soustenir opiniastremēt la premiere furie, qui fera ou que l'ennemy se retirera, ou pour le moins que vous l'endommagerez bien fort: seruez vous des machines & instrumēs propres pour empescher que l'ennemy ne monte à la bresche, comme chauffe-trappes, semées dessus la bresche, des foliues roulantes garnies de cloux & fusées, de mortiers, perriers, & engins à jetter les grenades, balles ardentes, carouches, &c. les mines n'y doiuent pas estre oubliées, ny les feux d'artifice, comme sont trompes, pots, mines mobiles, cercles, &c. prenans soigneusement garde, comme, quand, où, & d'où vous les jettez, le faisant bien à propos.

Si l'ennemy vous attaque pied à pied, où qu'il face sa batterie silentemēt qu'il vous donne loisir de vous retrancher, faites vostre retranchement bien flâqué & commode, en sorte qu'avec iceluy vous luy puissiez resister: Partant il faut qu'il soit difficile à estre forcé, tellement flanqué qu'il soit deffendu par le front & par ses flancs, facile pour les sorties, ayant au deuant d'iceluy vn fossé large & profond, avec cōtr'escarpe & chemin couuert; qu'il ait le rempart fermé avec pallissade qui sorte en dehors du cordō, clostures de camp & gabionnades, & par ce moyen vous le menerez en grand lōgueur; car il faudra qu'il traine son artillerie sur la bresche apres s'y estre logé; qu'il fasse nouvelle batterie, nouvelle ouuerture, nouvelles sappes,

mines & fourneaux; ce qui vous donnera loisir de faire des nouveaux retranchemens, & gagner & prolonger le temps, comme firent les Hollandois à Ostende, & en plusieurs autres lieux.

Plan d'Ostende avec ses retranchemens.

1604.



*Les lignes representent les forteresses de la ville,
& les poinçts les retranchemens.*

DE LA DEFFENCE

des forteresses contre la famine.

CHAPITRE XI.



EST E deffence se reduit en trois chefs, à la prouision, à la conseruation, & à la distribution.

Pour les prouisions, il faut auoir esgard à la quantité, & qualité; la quantité se iuge par les personnes ordinaires, & extraordinaires, qui pourront estre enfermées dans les forteresses durant le siege: le temps que pourra durer le siege, & la portion qu'il faut à vn chacun, outre ce qui dechet par le temps, & par l'imperfection des choses naturelles; la qualité est pour nourrir (comme le boire & le manger) pour les maladies, & pour les blesseures.

Pour conseruer les prouisions, il faut prendre garde aux inconueniens qui peuuent arriuer aux magasins par le moyẽ de ceux de dehors, par leur artillerie, par le feu, ou par quelque inondation ou corruption, ou que quelque traistre n'y mette le feu, ou quelque poison, ou que la vermine ne le ronge, ou que les officiers le desrobent & gastent en faisant largesse.

Pour la distributiõ faut auoir esgard au temps, aux personnes, à la quantité: Au temps, quand on

doit commencer d'ouvir les prouisions publiques, qui est quand les particulieres sont consumées, sçachant les bouches & munitions de chacun pere de famille. Aux personnes lesquels pour la difference de leur condition il faudra traiter differemment selon leur estat, & qualitez : A la quantité, laquelle on mesurera de ce que par chacun iour vne bouche peut auoir besoin pour se nourrir, ayant esgard au sexe, à l'aage, à l'exercice & à la disposition.

DU SECOURS DES places assiégées.

CHAPITRE XII.



L faut considerer au secours des fortesses le moyen de l'effectuer ou de l'empescher.

L'effectuer, ou ouuertement ou à l'improuiste, ayant esgard à la place, aux retranchemens de l'ennemy, & au secours.

A l'assiette de la place qui peut estre commode & facile à cause des campagnes ouuertes & libres d'empeschemens, ou incommode & difficile à cause des marais, riuieres, bois, & montagnes.

Aux forts de l'ennemy qui sont aux enuirs comme palissades, gabionnades, fossés, trāchées, & redoutes, lequel peut attendre dans ses tranchées, ou sortir en campagne ouuerte pour combattre le secours.

Pour le secours, il doit estre soustenu d'une bonne escorte, pour ce qu'autrement l'ennemy le pourroit charger & rompre, pillant les munitions, empeschant le retour, leur couppant chemin en estant le plus fort. Il faut sçauoir les moyens, le temps, les stratagemes & les passages par où le secours peut estre conduit & introduit en la

place, portant avec soy suffisante prouision des choses necessaires pour les viures, pour les armes, & pour tout ce qui touche l'auancement & execution du secours, comme pionniers, pontons, barques, & autres engins à passer riuieres & marrests.

Il faut bien choisir la troupe & gros des gens de guerre qui doiuent executer les secours; comme que les soldats soient bien choisis entre les plus vieux, & que les chefs sçachent, puissent, & veillent courageusement faire tout ce qui se doit, pour infailliblemēt executer l'entreprise, ou se retirer honorablement, ou y mourir cherement.

L'on peut empescher vn secours, ou en l'attendant dans les retranchemens, ou bien en luy allant au deuant pour le combattre, & s'opposer à son passage, abandonnant le siege pour y aller avec toutes ses forces, ou luy allant au deuant avec partie de l'armée, laissant cependant le siege pourueu, & les tranchées garnies.

DE L'ARTILLERIE

Françoise.

CHAPITRE XIII.

Des fontes, alliages, & mesures des pièces.

EN la fonte de l'artillerie l'on met sur cēt liures de rosette fine (c'est à dire fin cuiure) vingt liures de metal, ou à faute de metal, il y faut mettre dix liures d'estain doux: par le metal s'entend la matiere des cloches.

Ou bien sur cent liures de franc cuiure ou rosette, il faut mettre dix liures de laicton, & huit d'estain doux.

En la fonte des pieces pour obuier au dechet on met pour chaque six liures de metal vne liure de surplus.

Il faut auoir vn soin singulier de la cuitte & alliage des metaux, de la netteré interieure des pieces; Partant les matieres doiuent estre bonnes, & les terres des moules, bonnes, bien battuës, & corroyées avec poil & bourre. Les moules, chappes, & noyaux, bien gressez & oints de bon suif, bandez & liez de fer, bien cuits & recuits, bien posez & assis. Les thorillons soient si iustement mis, que

que la piece soit quasi en balance sur iceux, pesant presque autant de la volée que de la culasse (c'est à dire tant deuant que derriere) en façon qu'un Canonnier la puisse leuer & abaisser dans l'affust sans grande peine.

La piece doit estre tenuë forte au droit des torillons, car là se faiët le plus grand effort de la piece, & le commencement du mouuement.

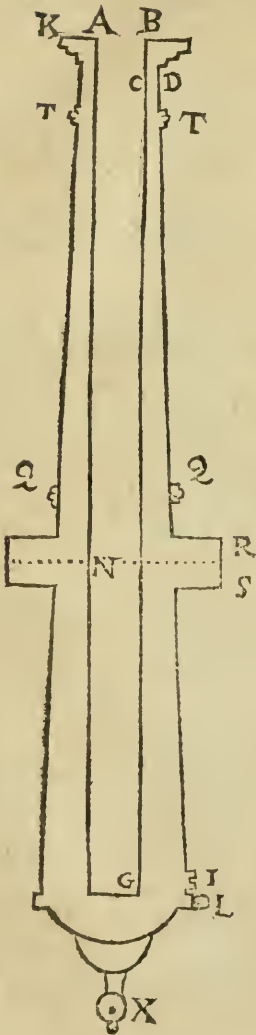
La lumiere doit estre d'acier, afin de n'estre renduë si tost inutile que si elle estoit de metal, & doit ioindre la culasse de la piece.

Les pieces doiuent estre bien réparées, elissées, & essayées, prenant garde qu'il n'y ait au dedans aucune fissure, fossé, fente, chambre, creuasse, ny commissure, ce qui aduient cōmunément quand on coule le metal trop froid, ou que le moufle n'est bien recuit, ou que l'estain a esté mis, le cuire n'estant en bain, ou qu'il n'a esté meslé ou incorporé.

Les pieces doiuent estre essayées auparauant qu'estre montées sur leur affust, ayant l'emboucheure esleuée, car elles en patissent plus, apres estans réparées, elissées & essayées, on les doit peser & mettre le nombre cisailé sur la culasse.

Il y a six calibres d'artillerie qui sont, le Canon, la Couleurine, la Bastarde, la Moyenne, le Faucon, & le Fauconneau.

Les noms des parties des canons.



AB. Le diamètre de la bouche.

CD. Le collet.

GI. Epaisseur du métal à la culasse.

GB. Le noyau.

RS. Le diamètre du torrillon.

K. Le bourlet.

NA. La volée du canon.

NX. La culasse.

L. La platte bande & l'archet sur icelle.

GX. La culatte.

X. Jour du bouton.

T. Astragal.

Q.R enfort.

I. La lumiere.

Des poids.

La liure (poids de marc) à deux marcs, le marc a huit onces, l'once à huit gros, le gros a trois deniers, le denier 24. grains.

Des mesures.

La toise a six pieds, le pied douze pouces, & le pouce douze lignes.

Les mesures des parties du Canon & son usage.

Le diamètre de la bouche du Canon est de six pouces & deux lignes.

Le diamètre de la balle, six pouces.

Le vent de la balle, deux lignes.

La balle pèse trente-trois livres vn tiers. Cela s'appelle le calibre du Canon.

Le métal est espais au collet de deux pouces, & à la culatte de six.

Le noyau est long de neuf pieds, & par tout de mesme grosseur.

Tout le Canon a vn peu plus de dix pieds de long.

Le diamètre du torrillon est de six pouces.

La volée est de cinq pieds & demy.

Le renfort est distant de la bouche quatre pieds & demy.

L'espaisseur ou hauteur du bourlet est de cinq pouces.

L'astragal est à demy pied près de la bouche.

L'archet de fer est mis sur la platte bande.

Le métal de la piece pese environ cinq mil six cens liures.

Son affust est long de quatorze pieds, & l'essieu de sept.

Le Canon monté sur son affust a près de dix-neuf pieds de long.

La poudre pour sa charge doit peser dix-huict à vingt liures; on observe ordinairement en toutes les pieces que la charge de la poudre pese la moitié de la balle pour le moins: & de là aux deux tiers n'en est que meilleur.

Le Canon tire par heure dix coups, & par iour six vingts.

Tire de poinct en blanc six cens pas.

Son lit doit auoir quinze pieds de large, & 20. de long pour son recul, on met les dix premiers pieds de planche, & le reste de clayes, si l'on a faute de planches.

Il faut vingt cheuaux pour mener le Canon.

Les charrettes attellées de quatre cheuaux, portent mille ou douze cents liures pesant chacune, elles sont longues de dix à douze pieds d'eschelle, & la charrette avec les cheuaux de 50. pieds, & leur largeur au droit de l'essieu est de six.

Vne charrette porte trente-trois balles de Canon.

Il faut donc six charrettes, & vingt-quatre cheuaux pour porter les munitions pour faire iouer vn Canon tout vn iour, qui sont six vingts balles, & deux milliers quatre cens liures de poudre.

Pour le seruice d'vn Canon qui bat en ruine, il

faut deux Canonniers, trois chargeurs, & trente pionniers.

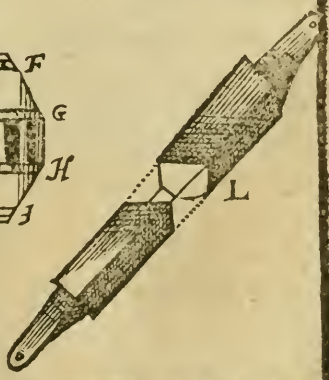
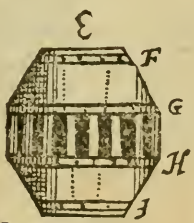
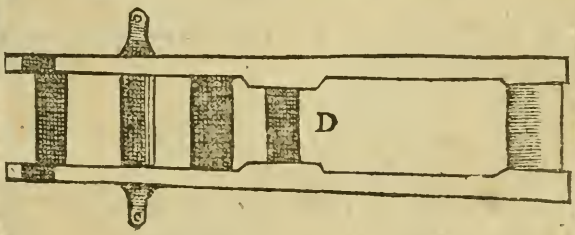
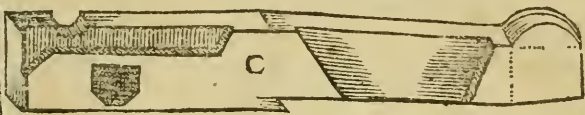
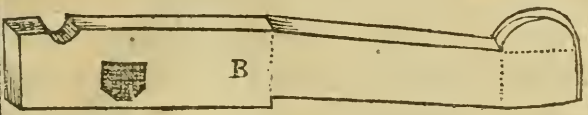
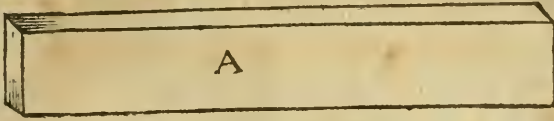
Le cordage du Canon doit estre vn combleau long de quinze toises, gros de quatre pouces & demy de tour, qui pesera enuiron soixante & dix liures.

Deux pieces à paloneaux, deux traicts sous paloneaux de quinze pieds de long, pesant chacun dix liures, deux hardiers de deux toises de long, pesant huit liures chacun.

H iij

Les noms des pieces des affusts & roüages de l'artillerie.

- A. *Planche pour les flasques longue de quatorze pieds & demy, espaisse de demy pied, & large d'un pied & huit pouces pour le Canon.*
- B. *La face du dehors du flasque.*
- C. *La face du dedans du flasque.*
- D. *L'affust large dans ceuvre à la teste de treize pouces, & au bout de dix-huict.*
- L. *L'essieu long de sept pieds.*
- K. *Un rayon, long de quatorze pouces entre le moyeu & les lentes, gros de quatre pouces & demy de diametre.*
- E. *Le moyeu, long depuis E. iusques à I. de vingt pouces, & d'autant de diametre au droit de G. en F. de dix-sept, & en I. de quatorze.*
- F. G. H. I. *Quatre fretes ou anneaux de fer.*

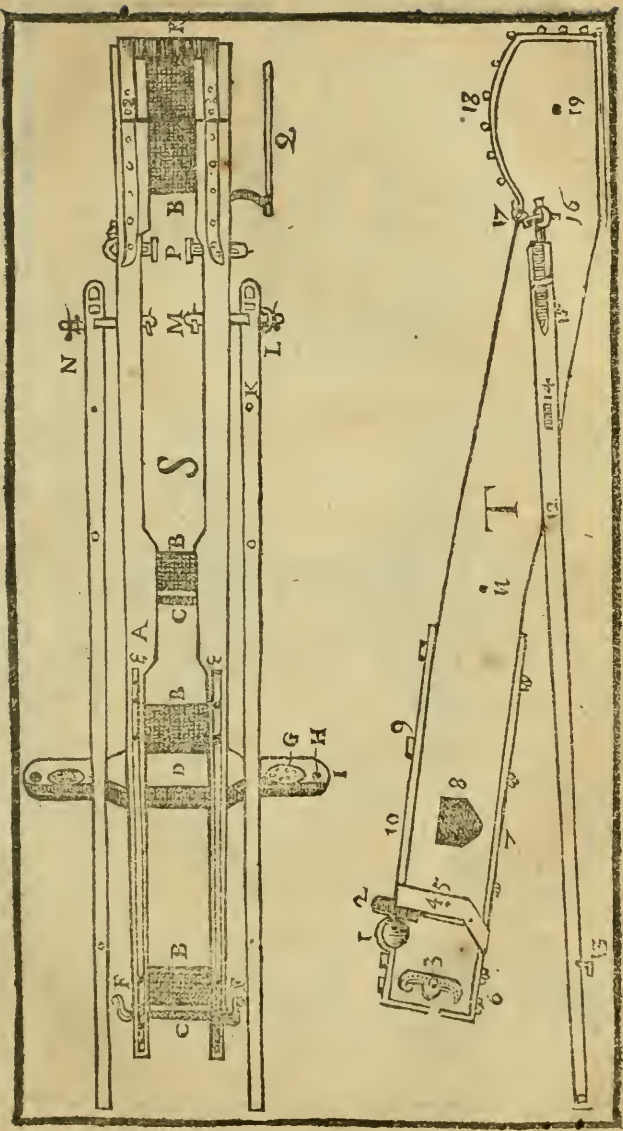


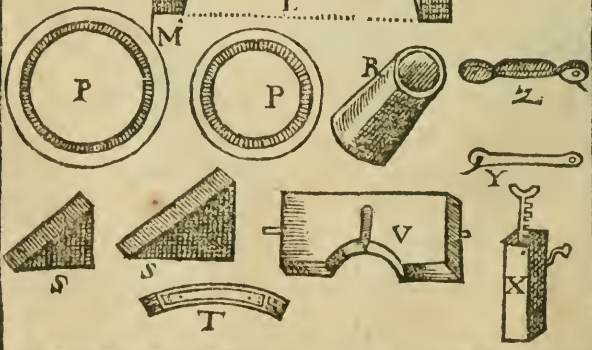
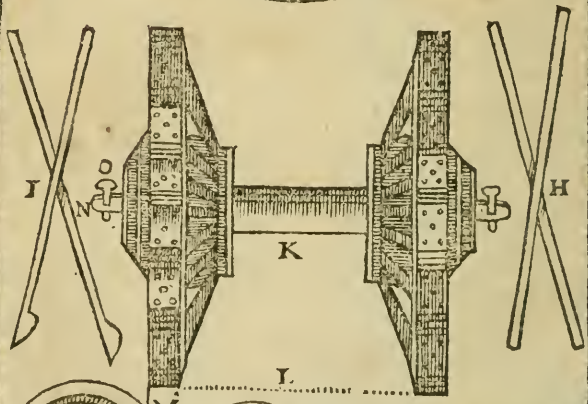
En la figure S.

- A. *Flasque.* B. *Entretoises.* C. *Boulons.*
 D. *Esieu.* E. *Bandes de dessus.*
 F. *Crochets de retraitte.* G. *La happe.*
 H. *Iour de la husse.* I. *Museau de l'esieu.*
 K. *Le bout d'affust.* L. *Rondelle.*
 M. *Cheuille de limon.* O. *Limon.* Q. *Repos.*
 N. *Husse de la cheuille de limon.*

En la figure T.

1. *Iour du torrillon.* 21. *pouce distant de la teste d'affust,*
iusques à son centre.
 2. *Hurtoir.* 3. *Crochet de retraitte.*
 4. *Cheuilles à teste perduë.* 5. *Esquieriere.*
 6. *Goupilles.* 7. *Bande de dessous.*
 8. *Iour de l'esieu.* 9. *Cheuilles à teste quarrée.*
 10. *Bande de dessus.* 11. *Iour du boulon.*
 12. *Le limon.* 13. *Ragot.* 14. *Iour de la clauette.*
 15. *Bande des limons.* 16. *Clauette, Cheuille, & Chainette.* 17. *Crampon de chainette.*
 18. *Bande du bout d'affust.* 19. *Iour du boulon.*

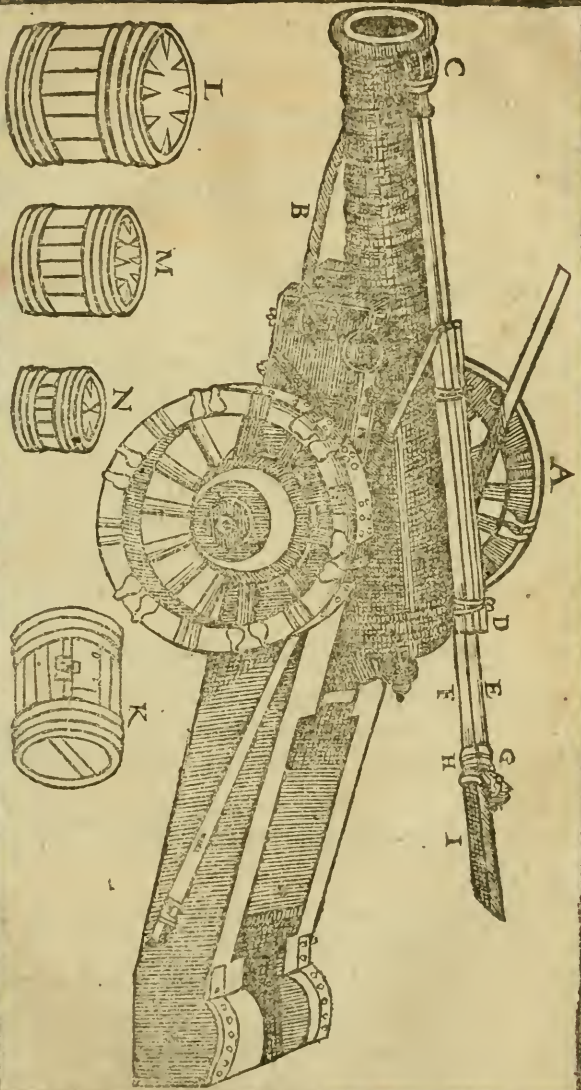




Les roües sont hautes de cinq pieds estans ferrées.

- A. *Rays.*
- B. *Ientes.*
- C. *Moyeu.*
- D. *Clous.*
- E. *Les bandes.*
- F. *Liens sur bandes.*
- G. *Liens sous bandes.*
- H. *Leuiers.*
- I. *Leuiers à pince.*
- K. *Esieu.*
- L. *Voye des roües.*
- M. *Orniere.*
- N. *Museau de l'esieu.*
- O. *La heusse.*
- P. *Grande & petite frette.*
- R. *Emboiture.*
- S. *Grand & petit coin.*
- T. *Bande de roüe.*
- V. *Fronteau de mire.*
- X. *Cric.*
- Y. *Lien sous bande.*
- Z. *Lien sur bande.*

- A. Canon armé.
- B. Combleau.
- C. Les boêtes du chargeoir & de l'escouillon.
- D. Liens des leuiers, escouillon & chargeoir.
- E. Hampe de l'escouillon.
- F. Hampe du chargeoir.
- G. Boête de l'escouillon.
- H. Boête du chargeoir.
- I. La lanterne.
- K. Muy à guichet.
- L. Caque de grosse grenée.
- M. Caque de menuë grenée.
- N. Baril d'amorce.



De la grande Couleurine.

Le diametre de la bouche est de quatre pouces dix lignes.

Le diametre de la balle de quatre pouces huit lignes.

La balle pese quinze liures vn quart.

Le metal est espais au collet d'un pouce neuf lignes, & à la culasse de quatre pouces dix lignes.

Le noyau est long de neuf pieds quatre pouces.

Du centre du torrillon à la lumiere, il y a trois pieds dix pouces.

Le vent de la balle est de deux lignes.

Sa charge de poudre pese dix liures.

Tire de poinct en blanc huit cens pas.

Tire en vne heure dix coups, & six-vingts par iour.

Son metal pese environ quatre mil liures.

Il faut dix-sept cheuaux pour la conduire.

Vne charrette porte soixante-six de ses balles.

Il luy faut par iour six-vingts balles, & vn millier deux cens liures de poudre, & pour porter ses munitions pour vn iour trois charrettes & douze cheuaux.

Vingt-quatre pionniers, deux canonniers ordinaires, & deux extraordinaires.

Le cordage de la grande couleurine, est vn combant de douze toises de long, & quatre pouces de gros, pesant environ cinquante & cinq liures, deux paires de traicts à paloneaux, & deux paires

sous paloneaux, longs de vingt-deux pieds, pesant chaque paire douze liures, deux hardiers, pesant sept liures la piece.

De la Couleurine bastarde.

Le diametre de la bouche est de trois pouces neuf lignes.

Le diametre de la balle trois pouces huit lignes.

Le vent de la balle, vne ligne.

Le metal est espais au collet de quinze lignes, & à la culate de trois pouces & neuf lignes.

Le noyau est long de huit pieds sept pouces.

Du centre du torrillon à la lumiere y a trois pieds six pouces.

La balle pese sept liures vn quart, & sa poudre cinq liures.

Tire de poinct en blanc mil pas.

Tire par iour cent quarante coups, qui sont douze coups par heure.

Son metal pese enuiron deux mil cinq cens liures.

Il faut treize cheuaux pour la conduire.

Vne charrette porte cent quarante de ses balles.

Il luy faut de munitions pour iouer tout vn iour cent quarante balles, & sept cens liures de poudre.

Il faut deux charrettes, & huit cheuaux, pour porter ses munitions d'vn iour.

Douze pionniers, deux canonniers.

Le cordage de la bastarde, est vn comblant de six toises de long, & trois pouces & demy de large, pesant enuiron quarante-cinq liures, deux paires de traicts sur paloneaux, & deux soubs paloneaux de douze pieds de long, pesant dix liures chacun, deux hardiers de deux toises de long pesant quatre liures chacun, & huit toises de menu cordage pour lier le chargeoir, escouillon, coins, leuiers, &c.

De la Couleurine moyenne.

Le diametre de la bouche est de deux pouces neuf lignes.

Le diametre de la balle est de deux pouces huit lignes.

Le metal est d'une ligne.

Le metal est espais au collet d'un pouce.

A la culasse deux pouces neuf lignes.

Le noyau est long de huit pieds.

Du centre du torrillon à la lumiere, il y a trois pieds cinq pouces.

La balle pese trois liures & demie, & sa charge de poudre deux liures & demie.

Tire de point en blanc quatorze cens pas.

Tire par iour cent soixante coups, qui est enuiron de treize coups par heure.

Son metal pese enuiron mil trois cens cinquante liures.

Il faut neuf cheuaux pour la conduire.

Vne charrette porte deux cens vingt-six de ses balles.

Il faut pour vn iour de batterie cent soixante balles, & quatre cens liures de poudre.

Vne charrette porte ses munitions pour vn iour.

Elle est seruie de six pionniers, & deux canon-niers.

Du faucon.

Le faucon peut tirer quinze coups par heure, qui font cent quatre-vingts coups par iour.

Sa balle pese vne liure & demie, & la charge de sa poudre vne liure, son metal huit cens liures.

Il faut cinq cheuaux pour le conduire.

Vne charrette luy porte des munitions pour deux iours.

Il a quatre pionniers, & vn canonnier.

Du fauconneau.

Le fauconneau peut tirer par iour deux cens cinquante coups, qui font enuiron vingt coups par heure.

Sa balle pese trois quarterons, & sa charge de poudre demy liure, son metal cinq cens liures.

Vne charrette luy porte des munitions pour trois iours.

Il faut vn cheual pour le conduire.

Et pour le seruir quatre pionniers, & vn canon-nier,

De l'harquebuse à croc.

L'harquebuse à croc peut tirer trois cens coups par iour, qui font vingt-cinq coups par heure.

Sa balle doit peser trois onces, & sa charge de poudre deux.

Vn chariot porte quatorze clayes de dix pieds de long, & six de large; peut porter douze douzaines de picques, qui sont communément longues de dix-huict pieds, porte trois cens pelles, ou pics, ou besches.

Ces chariots sont garnis au fons, & aux costez, de planches, comme des tombereaux pour entasser ces instrumens dedans, & beaucoup d'autres plus menus, comme scies, sarpes, haches, marteaux, sifeaux, pieds de chevre.

Il peut porter huict pieces de ponton de ionc.

Ces pieces se font ainsi, chaque piece a dix faisceaux de canne de roseaux, serrez de cordes tant qu'il est possible, & puis bien cousus dans vne grosse toile, tellement que ce sont dix sacs pleins de roseaux, ayant vn pied de diametre, & six pieds de long, on les attache sur vne claye qui a dix pieds de long, & six de large, avec de bonnes cordes.

Comme doit marcher l'artillerie.

Plustost que l'artillerie parté, quelques Commissaires, canonniers, avec le Maistre des chariots

& quelques pionniers, doiuent aller deuant pour faire accommoder les chemins.

Les petites pieces doiuent aller deuant, puis toutes les grosses, & trois charrettes, qui porteront la premiere vn baril de graisse, & tous les vtils des forgeurs dans vn coffre : La deuxiesme, tous les vtils des charrons & charpentiers, l'eschelette, leuiers, & cric à releuer les pieces, & la troisieme portera l'enclume, le soufflet, & tous les vtils des forgeurs. Apres cela suiuront les deschargeurs de cét attirail, & les canonniers pour le garder.

En apres les charrettes portans les boulets, les poudres, & autres munitions.

Tous les canonniers doiuent estre avec le canon, chacun au droict du sien.

Il faut loger l'artillerie & ses munitions en vn lieu assez spacieux, laquelle doit tousiours auoir la bouche tournée vers l'ennemy.

Il faut qu'autour de l'artillerie & des munitions il y ait vne place bien spacieuse pour contenir ses gardes.

DES OFFICES DES gens de guerre.

CHAPITRE XIII.

Du Soldat.



L se doit armer de telles armes que son Capitaine luy ordōnera: car il cognoist mieux que luy - mesme quelles luy sont les plus propres.

Il se doit monstrier desireux de se faire cognoistre genereux, mais ne doit pas pourtant aller iamais en faction sans l'expres commandement de ses chefs, faisant paroistre qu'il est aussi discret que valeureux.

Son manger & dormir se doiuent regler selon son loisir, non pas selon sa volonte.

Il ne doit point estre mutin, ny changer de compagnie sans grande raison, ny partir sans auoir congé & patente authentique de son fidelle serui- ce: les bons courages ne se cognoissent qu'aux occasions, lesquelles ne se presentent pas tous les iours, outre que pour acquerir l'experience requise à vn simple soldat qui veut paruenir à quelque charge, il y faut beaucoup de temps pour s'en rendre digne, & pour se faire cognoistre capable à ceux qui le peuuent aduancer.

Il se doit estudier à sçauoir le maniement de ses

armes, les factions des soldats, les mouuemens des compagnies, sa marche, à se loger en campagne, faire les gardes & sentinelles, entendre le son du tambour, à faire la cour à ses chefs.

Le soldat ne se doit ranger sous vn Cappitaine de peu de reputation, ou auare, de crainte de perdre sa peine & son temps, & afin d'obuier au changement, comme aussi le Cappitaine ne doit point receuoir vn soldat sans le cognoistre, pour ne rencontrer quelque mutin, ou poltron, ou debile, & maladif.

Du deuoir des l'Ansepeffades & Appointez.

C'est de soulager les Caporaux, & estre comme leurs Lieutenans ou aides en temps de peril: ils font les rondes dangereuses, & les sentinelles perduës, autrement non.

Du Caporal ou Cap d'esquadre.

Il a commandement sur son escadre, il les doit instruire de tout ce qui est necessaire que le soldat fasse & sçache, il les doit loger par chambrées, empescher les querelles & desordres, en les admonestant ou en aduertissant le chef, car de les chastier il ne doit, si ce n'est de les vexer par sentinelles, il doit auoir vn roolle de ses soldats, & quand quelqu'un s'en va croiser son nom, & en aduertir son Sergent, il doit despartir les viures, les balles, la

mesche & la poudre aux soldats de son escadre, cognoistre quels sont les plus experimentez d'icelle, pour les mettre aux sentinelles & factions plus importātes, auoir l'œil sur leur vie & mœurs, soigner les malades & blesez, de leur hardes & de leur argent, faisant mesnager à tous l'argent de leurs monstres. Estant en garde, il doit estre vigilant & soupçonneux, poser les sentinelles au lieu où le Sergent Major ou son Capitaine luy aura monstré, les changera luy-mesme, les enuoyra visiter par vn Lāssepeffade ou Appointé de son Capitaine (car il en doit auoir tousiours deux avec luy) attendra ses rondes & contre-rondes deuant son corps de garde qui luy doiuent dōner le mot, & fust-ce le General de l'armée, les sentinelles ne doiuent laisser approcher personne sans presenter la picque ou le mousquet, la mesche sur le serpent, & si c'est la patrouille ou autre troupe, l'arrester, tant que le Caporal y vienne, lequel ne doit iamais sortir seul de son corps de garde sans se faire accompagner de trois ou quatre: il doit aduertir les sentinelles comme elle se doiuent comporter, l'ennemy se presentant, ou de donner l'alarme ou d'aduertir sans faire bruit: les sentinelles ne se doiuent iamais retirer sans estre leuées du Caporal, ou contraintes de l'ennemy, & en tel cas se retireront au corps de garde, comme le corps de garde estant forcé se doit retirer au camp selon l'instruction du Capitaine, ou du Sergent Major. Visitera ses soldats entrant en garde, pour sçauoir s'ils ont poudre, balles, & mesche à suffisance, cō-

me vne liure de poudre, & deux de balles, & cinq toises de corde, fera respecter le corps de garde, faire silence, soit aux portes, soit aux murailles, afin que le bruit n'empesche d'oüyr les aduertissemens des sentinelles. Il se doit promener au deuant de son corps de garde, ou y faire tenir vn Lansepeflade, auoir tousiours du feu iour & nuict pour allumer les mesches, & auoir le soin de faire garnir les corps de gardes de bois, de charbon, & de chandelle.

Du Sergent d'une compagnie.

Il doit sçauoir lire, escrire, & compter, s'il se peut faire, pour tenir compte de ses soldats, combien de picquiers & combien de mousquetaires, & mettre au premier rang les mieux armez, & les plus courageux, son deuoir est de faire obseruer aux soldats de sa cõpagnie la discipline politique & militaire, & toute sorte de cõmandemens faits par les superieurs, lesquels il leur doit faire sçauoir.

Les instruire à manier leurs armes, & se tenir en rang, & en file, & ce en telle façon que le Sergent Major ordonnera : il doit auoir soin des armes & des munitions, distribuera la mesche & la poudre aux Caporaux, posera ses corps de gardes & les sentinelles avec les Caporaux aux lieux où son Cappitaine ou Sergent Major auront ordonné, visitant souuent les corps de gardes & les sentinelles, pour voir si elles sont en leur deuoir, n'y mettant que gens capables (car autrement il

donneroit souuent l'alarme sans raison) faisant faire force rondes : s'il trouue vne sentinelle endormie en campagne , il la doit mettre en iustice. Quand la compagnie marche si vn soldat quitte son rang, il le fera remettre avec la hampe de l'halbarde.

Soit qu'il soit en campagne, ou en garnison, il doit auoir soing des viures pour en faire venir , s'il est besoin, les demandant aux Commissaires, ou à ses deputez, puis les distribuera aux Caporaux, & les Caporaux aux soldats.

Il doit aller querir tous les soirs le mot , au logis du Sergent Major, & l'apporter à son Capitaine, Lieutenant, Enseigne, & Caporaux. Il doit ordonner la compagnie, tant pour marcher, pour combattre, que pour faire garde, mais quant à la loger, cela appartient au Fourrier.

Il doit poser la garde à l'heure ordonnée, monstrier aux Caporaux le lieu des corps de gardes, & des sentinelles, & les ayant assis, donnera secrettement le mot aux Caporaux, selon qu'il l'aura reçu du Sergent Major.

De l'Enseigne.

L'Enseigne a charge de porter son drapeau par tout où son Cappitaine, ou en son absence son Lieutenant luy commanderont, soit en assaut, ou en bataille, n'ayant nul esgard au danger, mais au moyen d'y paruenir.

Entrant en garde, ou en logemens, ou combat-

tant, ou faisant alte, il doit porter son drapeau sur l'espaule, quasi droit, mais quand il marche en campagne il le peut faire porter par vn soldat d'entre les plus braues. & pour ce faire en doit tousiours tenir deux près de soy.

La compagnie marchant en ordonnance, l'Enseigne se doit tenir au milieu, mais en assaut, scalade, ou en combattant sans tenir rang, il doit estre à la teste.

En vne bataille le Sergent Major le met au rang où il doit marcher, & doit plustost mourir que de quitter ny abandonner son drapeau, car il deshonne & luy & la compagnie en le perdant.

Il se doit faire aimer aux soldats, afin qu'ils le suiuent de meilleur courage.

Si le Maistre de Camp luy commande de mettre son Enseigne aux champs, il le doit faire, mais il en doit plustost aduertir son Capitaine. Et en cas d'alarme, sans attendre aucun commandement il se doit rendre en la place d'armes.

La place d'armes d'une compagnie est le deuant du logis de l'Enseigne, où tous les soldats se doiuent rendre en armes, & celle du regiment est deuant celui du Maistre de Camp.

Marchant en bataille, il doit marcher fierement sans s'encliner vers personne, qu'enuers ses Seigneurs, au deuant desquels il abaissera la pointe de son drapeau, plus ou moins, selon leur auctorité, sans faire semblant de mettre la main au chapeau, ny plier le genoüil.

Du Lieutenant.

Tous les Lieutenans doiuent estre aussi capables que les Chefs qu'ils representent, puis qu'en leur absence ils ont la mesme charge & auctorité, & souuent leurs Chefs sont de ieunes Seigneurs, issus de personnes illustres & valeureuses, qui ont bien le courage, mais non pas la force & capacité. Il doit tenir près de soy l'Enseigne & Tambour & tous les officiers & appointez pour s'en seruir selon les occasions.

Il ne doit receuoir, chasser ny chastier personne en presence du Cappitaine : car il n'a pour lors aucune auctorité, & tout ce qu'il fait est avec licence & commission, mais en son absence il se fera obeir pour tel.

Sa compagnie estant formée en bataillon, si le Chef ny est pas, il les conduira, mais s'il y est, il se tiendra à la queuë, & mettra ses deux Sergens sur les aïles, afin que chacun tienne son rang, & combatte opiniaïstrement.

A vn assaut il doit assister l'Enseigne, & le mener au lieu du combat qu'il doit auoir recogneu auparauant.

C'est à luy à prendre garde aux actions des Caporaux & Sergens pour les tenir en leur deuoir, & les faire pouruoir de ce qui est necessaire à la compagnie, & les assister en ce qu'il verra estre besoin.

Du Commissaire.

L'office d'un Commissaire des gens de guerre est de faire faire la monstre, les payemens, recevoir le serment, & donner les quartiers pour les logemens.

Du Cappitaine.

Vn Cappitaine doit estre experimenté, diligent, & courageux, il doit sçauoir le mestier de tous les membres, mais principalement le sien.

Son mestier est de conduire sa compagnie par tout où il luy sera commandé par son Colonel, ou par son Maistre de Camp.

Ses fonctions sont de donner les ordres à son Lieutenant & Sergent, de la marche de sa compagnie, ou en rang de trois à trois, ou de cinq à cinq, mettāt à la teste & à la queuë les mousquetaires, & au milieu les picquiers, ou en bataillon, rangeāt les mousquetaires aux aisles des picquiers. Il les doit faire instruire à combattre, soit en surprise d'embuscade, en approche de villes, en assauts, en rencontres, en escarmouches, ou en batailles; les y mener prudemment, taschant de les ramener avec autant de gloire qu'il les y aura courageusement conduicts.

Le Cappitaine doit tousiours estre au deuant de sa compagnie de quelques pas, si cen'est au ioindre en la bataille, car sa seule personne ne sçauroit

soustenir le choc des picques de l'ennemy, & lors il se doit ranger au premier rang de sa compagnie.

Il doit faire instruire ses soldats à se servir de leurs espées, picques, & mousquets, les apprenant à se mettre en bataille, & s'y remettre, estans rompus, ou d'un alte, ou d'un chemin estroit, ou d'une deffaicte, à faire leurs huttes & logemens de campagne, & tous autres exercices de guerre.

A chaque deslogement il doit faire mettre sa compagnie en bataille, & puis la faire marcher selon que le pais le permet, & en logeant la mener à la file de trois à trois, ou de cinq en cinq.

Marchant avec sa seule compagnie il ne peut punir un soldat de mort, si ce n'est qu'il fust rebelle, car alors il le doit tuer. Mais pour toute autre chose il ne peut que le deualiser d'armes, & des accoustremens de liurée, & le degrader & chasser, ou le liurer à la iustice du Colonel commise sur leur regiment.

Il doit auoir le soin du payement des soldats, de leurs armes, de leurs viures, & de leurs munitions, de faire penser les blessez, & d'appointer les querelles. Il doit faire election d'un Lieutenant expert, d'une Enseigne courageuse, de deux Sergens diligens, des Caporaux soupconneux, d'un Secrétaire fidelle, d'un Fourrier soigneux, d'un Barbier hardy, d'un homme d'Eglise pieux.

Le Capitaine crée en sa compagnie les Sergens, le Fourrier, le Tambour, le Phifre & le Barbier, mais pour son Lieutenant, Enseigne, Caporaux,

& Appointez, il faut qu'il presente les personnes au Colonel, & luy demander permission de les pourueoir de ses charges.

La compagnie entrant en garde, le Cappitaine marchera à la teste avec vne picque en main, armé d'armes complètes, qui seront grises, si c'est en campagne, mais si c'est a la ville, elles seront riches, ayant vne grande plume sur son habillement de teste, qu'il fera porter deuant soy.

Il doit faire sçauoir combattre ses gens seuls, & en compagnie, cognoistre les aduantages des lieux, des armes, du temps, des occasions; & s'en sçauoir preualoir.

Entendre les fortifications, la maniere d'attaquer & deffendre les places, comme, & en quelle façon il faut conduire les ouurages, afin que venant son rang de conduire ou garder vn trauail, il ne face vn tour d'apprenty.

Du Tambour.

En chaque compagnie il y a vn ou deux Tambours, & par dessus tous y a vn General & Colonel: l'office de tous les Tambours est de battre toutes sortes d'ordonnances, comme la marche, l'alarme, la chamade, doubler le pas, respondre aux chamades, la diane, & les bans: ils doiuent sçauoir remarquer ce qu'ils voyent, le recognoistre, & bien rapporter.

Le Tambour general doit estre logé près du Sergeant Major, ou en son logis mesme, c'est a luy d'in-

struire les autres, & à prendre garde & garder les Tambours ennemis qui viennent au camp, il peut chastier de son baston les Tambours qui manquent à leur deuoir. Tous les autres le doiuent conduire soir & matin chez le Sergent Major, pour sçauoir les ordres.

Du Fourrier.

Il doit auoir vn roolle de tous les soldats de sa compagnie : il fait le département des logis, en la montre, il baille vn roolle des soldats au Commissaire Controolleur & Greffier, & tient estat des soldes receuës & deuës, aussi des armes de la compagnie appartenant au Cappitaine.

Il doit prendre son quartier du Marechal de logis, puis marquer le logis du Cappitaine, Lieutenant, Enseigne, Sergens, le sien, du Tambour, & du Phifre, & mettre tous les autres en bulletins, & les faire tirer au sort par balotte aux Caporaux qui les distribuëront aux soldats, cela se fait deuãt le logis de l'Enseigne, le Fourrier doit tenir registre de tous les logis de son quartier.

Du Barbier.

En chaque compagnie y doit auoir vn Barbier pour faire les cheueux & la barbe aux soldats, pour seigner les malades, bander les playes aux blesez; estant comme aide du Chirurgien du regiment, ayant des medicamens propres pour ar-

rester le sang, empescher l'inflammation, & apaiser la douleur.

Du Preuost.

Le Preuost a la charge de poursuiure les fugitifs, prendre les delinquans, & les constituer prisonniers.

Il a sous soy vn Lieutenant, vn Greffier, six Archers, & vn Executeur. Son Lieutenant doit estre homme de iustice, & s'il n'en a point, il doit appeller vn homme gradué aux loix pour le soulager.

Il met le prix à tous les viures du quartier, & nul n'en peut vendre sans sa taxe, il ordonne des boucheries, & a la charge de faire nettoyer les quartiers, il dresse le procez, il confronte, il oyt, il verifie, & ayant instruit le procez, le Maistre de Camp, Sergent Major, & Capitaines, le iugement & la sentence se prononce au nom du Colonel: plustost que liurer vn soldat à l'Executeur pour le punir de quelque peine portant infamie, il doit estre dégradé des armes publiquement par son Sergent Major.

En marchant, il a charge de conduire le bagage, & le faire tenir en ordre.

Le Mareschal du logis du regiment.

La charge du Mareschal de logis est, de loger le regiment, & distribuer les quartiers aux Four-

riers de chaque compagnie.

Il doit estre ordinairement près du Maistre de Camp, & aller tous les soirs chez le Marechal de logis de l'armée pour prendre l'ordre du despartement, & du rendez-vous des troupes, & le faire sçavoir à son Maistre de Camp.

Quand le Marechal de Camp part, tous les Marechaux de logis, tant de l'armée que des regimens, avec tous les Fourriers des compagnies le doiuent accompagner.

Les despartemens des logis estans faits par le Marechal de Camp, ses aides, & Marechaux de logis de l'armée, & deliurez aux Marechaux de logis des regimens, ils doiuent incontinent aduertir leurs Maistres de Camp du lieu où c'est, & les y conduire, ou faire conduire.

Durant le temps que le Marechal de logis visite les despartemens, toute sa troupe doit faire le guet autour du lieu, & battre l'estrade.

Il ordonne premierement le logis du Maistre de Camp, & du Sergent Major, puis le sien au milieu du regiment, s'il se peut, apres il fait autant de quartiers qu'il y a d'Enseignes, & les Fourriers de chaque compagnie choisissent les meilleurs logis pour les Cappitaines, Lieutenans, & Enseignes.

Les Marechaux des logis des regimens doiuent faire tirer les bulletins aux Fourriers, chacun en son rang, pour leur quartier.

Ils doiuent estre informez du logis de toute l'armée pour sçavoir à qui donner, ou de qui recevoir

noir secours en cas de necessité.

S'il faut loger en plaine campagne, le Marechal de logis de l'armée donnera au Marechal de logis du regiment la place & le lieu qu'il doit occuper, & le Marechal de logis du regiment despartira la place aux Fourriers.

Du Sergent Major.

Sa charge luy donne entrée chez le General de l'armée à toute heure, qui parle & sçache de luy quand, où, & comment son regiment doit marcher, si seul, ou en compagnie, si en vn bataillon, ou en plusieurs, & en quelle forme.

C'est à luy de donner l'ordre comment les compagnies doiuent marcher, tellement que sa charge luy donne auctorité & commandement sur tous les Cappitaines de son regiment, il doit estre fort experimenté & exercé en son mestier, principalement à mettre ses gens en bataille, & les remettre apres estre rompus, & cela en telle forme qu'on luy conimandera.

Il doit sçauoir du General si son regiment marchera à l'auant-garde, à la bataille ou à l'arriere-garde, doit aller recognoistre le pays, pour sçauoir s'il est large, ou estroict, & iuger par là comme il y faudra marcher, & quel ordre il y faudra tenir pour n'estre rompu de la Cauallerie, de l'artillerie, ny du bagage: estant prest à partir, il commandera au Tambour general de sonner, & celuy-là aux autres, il aduertira les Capitaines,

fera fortir les drapeaux du quartier, dressera son bataillon, & donnera a chaque Cápitaine le lieu qu'il doit occuper ce iour-là.

Ayant mis ses troupes aux champs, il les doit voir partir, pour sçauoir si elles marchent en bon ordre, & le Maistre de Camp les conduira, se tenant à la teste. Apres le Sergent Major ira se tenir le plus souuent qu'il pourra prés du General en marchant, pour voir s'il n'y auroit aucun nouuel ordre à recevoir.

S'il y a quelque passage difficile, le Sergent Major s'y doit trouuer, pour empescher le desordre qui pourroit arriuer à son regiment, & le reordonner, s'il estoit desordonné. Auparauant que le regiment entre en son logis, le Sergent Major le doit aller recognoistre, ou faire recognoistre, puis reuenir au regiment, & donner licence aux Enseignes de se loger, sinon celles qui sont en rang de garde qui doiuent entrer en corps de garde, & poser leurs sentinelles, tantqu'il vienne le tour des autres.

Or le logis du regiment fera, ou en campagne, ou à couuert : S'il loge en campagne, ou le regiment est seul, ou il est en compagnie : s'il est seul, le Sergent Major le doit barricader, ou retrancher, ou fermer de chariots ou autres fermetures de camp : apres il doit poser ses corps de gardes tout à l'entour du logis, & des sentinelles si proches l'une de l'autre, qu'elles s'entendent parler estans à quatre-vingts ou cent pas loing du corps de garde : elles doiuent estre doubles, c'est à dire,

de deux hommes, d'un harquebustier, & d'un picquier, & à cinq cens pas d'elles faut mettre d'autres sentinelles simples, qu'on appelle perduës, en cas d'alarme, la sentinelle perduë se rendra à la sentinelle double, & en cas de necessité tous ensemble ayant tiré leur arquebuse se retireront au corps de garde. Le Sergent Major doit souuent & à diuerses heures de la nuict, visiter ses corps de gardes.

S'il y a plusieurs regiments, ils se fermeront de chariots, ou se retrancheront, & chacun prendra son quartier, & fera sa garde, comme i'ay dit.

Si l'alarme se donne au camp, le Sergent Major se doit rendre en la place d'armes du regiment, & former là son bataillon, & enuoyer doubler les gardes du costé que se donne l'alarme, & donner aduis à son Maistre de Camp, & au Colonel de l'Infanterie, s'il y est, de ce qui se passe, & les Enseignes ne se doiuent retirer que le General, ou Maistre de Camp, ou Sergent Major, ne les congedie.

Aucun Drapeau ne doit sortir de sa poste sans congé du Sergent Major, ou de son aide, ny y entrer: on ne doit iamais changer aucun ordre que par iceluy, car il ne le donne que par l'ordonnance du General, ou Maistre de Camp.

Tout ce qui se doit despartir au regiment de toutes sortes de munitions se doit deliurer au Sergent Major, qui en doit faire les despartemēs aux compagnies, & a charge de pouruoir à toutes les necessitez de son regiment, d'entoyer les malades

aux Hospitaux, commander au Preuost de fournir de charroy.

Les Cappitaines doiuent receuoir les aduis de l'aide du Sergent Major, comme si c'estoit luy-mesme, les Mareschaux de logis font communément cet office.

Le Sergent Major doit prendre le mot du General, ou de son Colonel, ou du Mareschal de Camp, ou de son Maistre de Camp, en deffaut de ceux-là il le donne.

Au iour d'une bataille il ne se doit point mettre à pied au rang des Cappitaines, mais doit estre à cheual, tantost à la queuë, tantost à la teste, & reordonner ce qui se pourroit desordonner.

Si le regiment loge à couuert, le Sergent Major doit recognoistre la place dedans & dehors, les fossez, les portes, & les murailles, ordonnant les endroiçts des corps de gardes & les sentinelles, & le chemin des rondes à ce qu'il soit libre.

Il doit choisir vn endroit pour faire la place d'armes du regiment, & là se doiuent assembler les compagnies, suruenant vne alarme.

Après cela il doit mener son regiment en ordre en ceste place d'armes poser ses gardes aux portes & aux murailles : cela faict, il donnera congé aux Cappitaines de s'aller loger chacun à son quartier de ville, leur donnant ordre, signé de sa main, du lieu où ils se doiuent rendre, en cas d'alarme, lequel ordre il peut changer à toute heure que bon luy semblera, car les compagnies ne doiuent iamais estre assurees du lieu de leur poste, si ce n'est

pour le rendez-vous dans la ville, mais non pas pour le quartier des murailles; car le Sergent Major doit à toutes les fois faire jetter le sort aux compagnies pour sçauoir l'endroiçt des murailles qui leur escherra.

Il doit auoir le soin de faire rabiller les ponts, corps de gardes, & guerites. s'ils en ont besoing, & d'auoir du bois, flambeaux, lanternes & falots, pour les gardes.

Il doit faire entrer les compagnies en garde sur les dix à onze heures du matin. Il doit ouuir les portes & les fermer au leuer & coucher du Soleil, & asseoir les gardes des murailles incontinent que la porte est fermée, & les leuer après l'ouuerture.

Les Sergens qui sont de garde doiuent estre presens à l'ouuerture & closture des portes, & porter les clefs de la ville chez le Sergent Major, & luy au Gouverneur: mais il est meilleur que le Sergent Major y assiste, & au poser des gardes le plus qu'il pourra.

Il doit auoir vn roolle de tous les soldats de chaque compagnie, selon qu'ils sont passez à la monstre, signé du Commissaire ou Thresorier qui l'aura faite, & en cas qu'il ne trouue autant de soldats à sa garde, les officiers des compagnies luy en doiuent rendre compte, par ce que c'est à luy à rendre raison au General de son regiment.

Du Sergent, ou Marefchal de bataille.

Le Sergent de bataille de l'armée reçoit du General le plan de la forme qu'il veut donner à son armée, la disposition & siette des membres, Caualerie, Infanterie, & artillerie, l'ordre qu'ils doivent tenir au combat, avec commission signée du General de la disposer ainsi.

A ceste commission toutel'armée doit obeïr, & le Sergent de bataille avec les Marefchaux de Camp la disposeront selon la forme & lieu que le General aura prescript.

Du Marefchal de logis de l'armée.

Il a telle charge sur toute l'armée qu'a le Marefchal de logis du regiment sur tout le regiment.

Du Maistre de Camp.

Le Maistre de Camp doit estre homme d'autorité, & de respect, pour commander absolument à ses Cappitaines, desquels il se doit faire aimer & reuerer, ce que sa vaillance & modestie luy doiuent acquerir.

Les regimens estans ensemble, marchent selon que le Roy leur a donné de préeminence, & au

lieu que le General leur à ordonné en l'auantgarde, bataille, ou arriere-garde.

Sa charge principale est de mener son regiment au combat, estant à la teste d'iceluy.

Il doit visiter ses troupes, faire bien ordonner ses gardes, les faire changer, & releuer, & voir si chaque officier fait bien son deuoir, & si les travaux sont bien ordonnez.

Il doit voir comme ses compagnies sont fournies, quelles armes elles ont, & quels exercices elles font, & commander aux officiers ce qu'il faut qu'ils fassent.

En l'armée le Maistre de Camp ne peut donner congé à vn soldat de se retirer de son regiment, mais bien de changer de compagnie, cela n'appartient qu'au General.

Ce maistre de Camp doit estre appellé au conseil par son General, mesinement quand il s'y traicte chose qui a esgard à sa charge, où il oyra l'opinion des autres, dira librement la sienne, & si c'est chose d'importance, & qu'il voye que son opinion soit bonne: mais que pourtant la plus forte contraire l'emporte, il doit faire escrire son opinion pour se purger deuant son souuerain, en cas que l'execution du conseil reüssit mal, cependant il doit ceder à la pluralité des voix, & obeïr entierement à son General, & se porter par tout où il luy sera commandé, donnant à cognoistre que la contraire opinion qu'il a eüe au conseil n'estoit, ny à faute de courage, ny à faute de bonne affection,

Le Maistre de Camp doit rendre toute sorte d'obeïſſance au General de l'armée, & au Colonel de l'Infanterie, car ils ont puissance de le commander, & au Mareſchal de Camp, comme ayant la charge du General de donner les ordres, le quartier, la place d'armes, le champ de bataille, faire marcher, loger, deſloger, entrer en garde, conuoyer, &c.

Les aides du Mareſchal de Camp, ny le Sergent de bataille ne luy peuuent rien commander d'eux meſmes, mais bien par l'ordre ſigné du General, ou du Mareſchal de Camp de l'armée, avec les plans & deſſeins du lieu des ſiſes & places du combat, donnant commandement en vertu de cela.

Du Mareſchal de Camp.

Il doit eſtre valeureux, iudicieux, & expert, pour remedier à beaucoup de choſes fortuites.

Il doit arriuer le premier au rendez-vous de l'armée pour y recevoir les troupes, diſpoſer le deſpartement des logis, tant pour la Cauallerie, Infanterie, que pour l'artillerie, viures, & Pionniers.

Il faut qu'il face ſçauoir au General tout l'eſtat du camp, & lors le General luy donnera l'ordre & diſpoſition de ſon armée, lequel il fera entendre à tous les chefs de cheval & de pied, leur enuoyant le reglement.

Il doit dresser l'ordre des gardes du camp, des conuois & escortes, & faire publier & obseruer les loix & ordonnances.

Il doit cognoistre les passages par où l'armée doit passer, pour sçauoir quel ordre il faut tenir: pour ce faire il prendra trois ou quatre compagnies de cheuaux legers, de celles qui doiuent entrer en garde la nuit suiuant, lesquelles on aduertit dès le soir pour se tenir prestes pour le lendemain matin, & se trouuer au rendez-vous qui leur sera donné, se rangeant sous la cornette dudit Mareschal de Camp avec les Mareschaux de logis, les Commissaires des viures, & de l'artillerie, ingenieurs, Fourriers, pionniers.

En marchant il enuoyera vne compagnie deuant, & vne sur chaque main, qui enuoyeront deuant cinq ou six coureurs pour descouurer la campagne comme enfans perdus.

S'il suruient alarme, il doit recognoistre ce que c'est, ne la prenant pas mal à propos, aussi ne doit-il point attendre si tard qu'il faille fuir, mais aduertira le General pour estre secouru, & afin que l'armée aye loisir de se mettre en bataille. S'il arriue en seureté au rendez-vous de l'armée, il doit enuoyer ses compagnies vne demy-lieuë, ou plus, par de là, pour recognoistre le pais, & sçauoir des nouvelles de l'ennemy, cependant il marquera l'assiette & place du camp, & l'ayant desseignée en general, les Mareschaux des logis de l'armée en feront le despartement, & le deliureront aux Mareschaux de logis des regimens.

En fin les Mareschaux de Camp doiuent loger toute l'armée, estre les premiers à monter à cheual, & les derniers à descendre, estans tousiours presens à toutes les motions de l'armée.

Il doit prendre le mot du Lieutenant General de l'armée pour le bailler à tous les officiers du camp qui le doiuent aller querir chez luy.

Le Colonel de la Cauallerie legere, & le Maistre de Camp d'icelle, le Colonel de l'Infanterie, & le grand Maistre de l'artillerie prennent le mot du General de l'armée, s'ils ne le veulent prendre du Mareschal de Camp.

Du Commissaire general des viures.

Les Commissaires generaux des viures doiuent sçauoir le nombre des hommes qu'ils doiuent nourrir, le lieu où il faut porter les munitions, quand c'est qu'on commencera à les distribuer, & combien de temps cela durera, afin de faire prouision de bled, & faire cuire le pain.

Le bled se mesure ainsi à Paris : le muid a douze septiers, le septier douze boisseaux, le septier de froment pese prés de deux cens quarante liures, & du metal deux cens vingt liures.

Le metal des munitions est de deux tiers de bled, & vn tiers de seigle, le boisseau de ce metal pese enuiron dix-huict liures, on en tire trois liures de son, & quinze liures de farines qu'on paistrit avec dix liures d'eau, dont la paste pese vingt-cinq

liures, de seize onces la liure, & en reuient de pain rassis prés de vingt liures, onze onces de paste reuiennent à dix de pain rassis.

On donne à chaque soldat deux pains par iour, pesant dix onces chacun, & vne pinte de vin, mesure de Paris, de telles qu'il y en a deux cens quatre-vingts dix au muid, & les trois muids font le tonneau.

On ne nourrit point la Cauallerie de pain d'ammunition, d'autant qu'on la loge ordinairement à couuert, aux bourgs & villages, les charrettes à porter les pains d'ammunition sont faites en façon de tumbereaux, ou coffres, chacune est tirée à quatre cheuaux, & porte quinze cens pains, & vn mulet avec des panniens d'osier en porte trois cens

Il faut qu'il y ait trois fois autant de voiture qu'il en est de besoin, pour porter les viures d'un iour, comme pour nourrir cinq mil bouches il faut dix mil pains, & trente-cinq mulets, ou cheuaux de sorne pour les porter; estans triples seront cent cinq mulets qu'il faudra auoir, à sçauoir vn tiers pour aller querir, l'autre qui vienne, & l'autre qui descharge, on adjouste aussi ordinairement aux munitions vn quart de pain & de vin plus qu'il n'en faut.

*Du Grand Maistre,
où General de l'artillerie.*

Il est absolu sur toute l'artillerie, & officiers d'i-

celle, & ne reconnoist que le Roy, & en l'armée le Lieutenant General.

Il doit tenir vn estat & inuentaire des pieces, poudres, boulets, & équipages des pieces, & de tous les officiers de l'artillerie en tout le Royaume pour en instruire sa Majesté lors qu'elle auroit desir d'executer quelque dessein, comme d'assieger vne place, donner vne bataille en terre, ou en mer, ou muir ses places.

Il doit sçauoir les prouisions & appareils qu'il faut faire, comment, & en quel lieu les pieces doiuent estre placées, de quelle distance se doiuent tirer, de quelle qualité est la muraille qu'il veut abbatre, & quelle est la force de son artillerie.

Si vn soldat de l'armée a fait quelque malefice, sil peut se jetter & mettre parmy l'artillerie, il est en franchise, & ne le peut-on prendre là, si ce n'est le Preuost de l'artillerie qui le remettra entre les mains de son chef apres estre instruit de son mesfaict par son procez.

En la situation des pieces il doit prendre garde que le lieu soit commode, qu'il soit facile à deffendre par les soldats, qu'ils puissent facilement escarmoucher, qu'en cas de necessité on peut retirer bien-tost les pieces, qu'elles descouurēt, commandent, & battent à plomb, & que leur distance ne soit pas excessiue.

Les soldats ordonnez pour la garde de l'artillerie n'en doiuent pas approcher de cinquante pas prés.

Le Grand Maistre doit presenter tous les ans

l'estat des officiers de l'artillerie au Roy, il remplit les estats vacquans du nom de telles personnes que bon luy semble, puis le Roy les confirme, ou oste à son plaisir, & le signe, & faict signer à vn Secretaire d'Estat. Cét estat se deliure au Thresorier general de l'artillerie qui en poursuit les assignations, & paye les officiers couchez audit estat en luy baillant quictance.

Ses officiers sont, vn Lieutenãt general, vn Garde general, deux Controolleurs generaux, vn Thresorier general (qui paye selon le mandement du grand Maistre) vn Marechal de logis, & vn Preuost, & chacun d'eux a des Commissaires par tous les Arsenacs & Hasteliers de France.

Il fait fondre, esproouer, & monter l'artillerie, achapte les metaux bois, balles, & ferremens, picques, mousquets, & toutes sortes d'armes, pelles, pioches, coignées, maillets, eschelles, &c. cheuaux, charrettes, cordage, &c. fait composer les poudres & feux d'artifice, & cela en tous les Magasins de France.

Du Colonel, ou General de la Cauallerie legere.

Il commande toute la Cauallerie legere & Carabins, & en son absence le Maistre le Camp le faict.

Le Maistre de Camp les loge, les mene, les en-

uoye à la guerre, leur donne l'ordre du combat, il est logé avec sa Cauallerie à la teste de l'armée deuant icelle, enuoye recognoistre tous les iours les ennemis, rend compte chacun iour d'iceux, & de leurs actions, au Lieutenant General de l'armée.

Les Chefs des compagnies sont, le Roy, Nosseigneurs ses fils, les Princes du sang, le Colonel, & le Maistre de Camp, &c.

Sur toutes les compagnies il y a vn Mareschal de logis, & vn ou deux Fourriers generaux.

Et sur chaque compagnie vn Cappitaine, vn Lieutenant, vn Cornette, vn Mareschal de logis, vn Fourrier, & vn Trompette.

Le deuoir de ses compagnies est de battre tousiours les chemins & aduenues par où l'ennemy pourroit venir, & estre tousiours autour de l'armée ennemie, partant il faut qu'ils fassent de grandes & longues coruées, aussi la nuict ils ne font garde qu'en leurs quartiers, & pour eux seulement.

Aux sieges des villes on les enuoye deuant pour faire le dégast, saisir les passages, inuestir les villes, escarmoucher, & prendre des prisonniers pour estre instruit par eux de l'estat de la ville.

Il n'est pas honteux aux cheuaux legers de se retirer au galop, car leur office est de combattre autant en se retirant qu'en aduançant; dix contre cinquante, trente contre cent: partant ils doiuent estre prattics à bien faire vne retraicte, & se démeller d'une plus grande troupe que la leur, & à la

recharger en temps opportun, selon que le courage & entendement leur donnera resolution, & que l'experience leur dictera.

Des Hommes d'Armes.

Le Connestable est le Colonel des Hommes d'Armes, & en son absence le Lieutenant general de l'armée.

Ils sont diuisez en compagnies de cent hommes, au moins celles du Roy, des Princes, du Connestable, & des Mareschaux de France, les autres ne sont pas si fortes.

Les officiers sont en chaque compagnie vn Capitaine, vn Lieutenant (aux compagnies des Princes il y a des sous-Lieutenans) vne Enseigne (qui est quarrée pour les gens d'armes) vn guidon (long & fendu pour les Archers) vn Mareschal de logis, vn Fourrier, & vn Trompette.

Ils sont disposez pour marcher, loger, & combattre en l'auant-garde, bataille, ou arriere-garde, selon l'ordre qu'en prescrit le Connestable, ou General de l'armée.

Les Cappitaines choisissent à leur gré, & donnent les places à tous les membres de leurs compagnies, mais ils n'en peuvent pas demettre aucun sans auoir failly au seruice du Roy.

Leur deuoir est de tenir ferme, marchant doucement, & iamais ne tourner le dos, à cause de cela ils doiuent estre pesamment armez.

Du Colonel ou General de l'Infanterie.

La charge du Colonel s'estend sur toute l'infanterie beaucoup plus absolument que celle d'un Maistre de Camp sur son regiment.

Il crée en tous les regimens les Sergens Majors, Preuosts, Mareschaux de logis, Chirurgiens & Aumosniers.

La iustice se fait sur toute l'infanterie en son nom.

Il a la nomination & presentation des Capitaines enuers sa Majesté, & la charge de l'instruire de la suffisance ou incapacité des Maistres de Camp, lors que le Roy les pourueoit de ces charges, d'autant qu'il doit cognoistre tous ceux du Royaume qui en sont capables, comme ayant appris mestier parmy l'infanterie.

Le Connestable ou General de l'armée.

Il a commandement sur toute l'armée.

Il doit sçauoir tous les deuoirs & charges des officiers d'icelle, & estre experimenté, afin de pouuoir eslire parmy beaucoup de differentes opinions, qui sont tousiours aux conseils, celle qui est la meilleure.

Il doit estre de grande auctorité en ses commandemens, de grand courage aux combats, constant & resolu a desespoir, heureux en ses entreprises, & pour estre tel il doit inuoquer Dieu, &

se le rendre propice, qui luy donnera le iugement de bien disposer son armée, & la rēdre par sa bonne discipline, disposition, & ordre, non seulement capable de vaincre, qui est tout le pouuoir d'un General, mais le rendra victorieux, qui despend du pouuoir & de la faueur du Dieu des armées.

Les bons succez ny les mauuais ne luy doiuent pas faire changer sa contenance, mais receuoir l'un & l'autre modestement sans faire cognoistre en sa face les passions de son ame.

L'impatience, la paresse, la colere, la cruauté, ny l'enuie enuers ceux qui acquierent de la gloire sous luy, ne doiuent pas loger en son ame.

Il doit estre resolu, & auoir bien resulté l'occasion qu'il a de donner vne bataille plustost qu'hazarder toutes ses troupes au combat, taschant de vaincre son ennemy, autant par industrie que par force, comme en le surprenant desordonné, ses troupes escartées, las, mouillé, ou surpris de faim, de soif, de froid, ou quelque autre accident.

Il ne doit pas permettre les escarmouches s'il n'y voit beaucoup d'auantage: car en vainquant en ces petites occasions, le soldat en vient plus courageux, s'assure du bon-heur & bonne conduite des chefs, & se persuade aisément la victoire.

Il se doit conseiller à beaucoup, mais ne dire iamais sa resolution à personne, ou bien à peu, par ce moyen il se rendra si practic, qu'il sçaura bien prendre garde au point, & à l'instant des occasions pour s'en preualoir.

Il se doit faire bien aimer à tous , principalement aux Chefs, ne lasser ny fatiguer par trop son armée pour crainte des maladies, faire fort exercer ses bataillons à tous exercices de guerre, estre rigoureux aux meschans, faisant faire prompte iustice.

D E S F E U X

d'artifice.

C H A P I T R E X V.



'A y dict au dixiesme chapitre de quelles matieres l'on doit faire prouision pour les feux d'artifices, icy ie dis comme on les doit composer.

Pour faire des godrons ou tourteaux à esclairer.

Prenez de poix noire douze liures, graisse six liures, huile de lin six liures, colofon six liures, terrebentine deux liures, fondez tout cela ensemble, & mettez-y de corde d'harquebuse, tant qu'elle boiue toute la matiere, & qu'elle en soit toute empastée, puis en faites des tourteaux.

Pour faire des torches contre la pluye & le vent.

Prenez des cordes faites de fin chanvre, qui ne soient gueres torsées, de la grosseur du petit doigt, battez-les d'un maillet à ce qu'elles soient fort douces, faites dissoudre du salpêtre, & mettez bouillir les cordes susdites en ceste eau, puis les laissez seicher. Faites vne paste de souphre & poudre (pillez ensemble) de strampée d'huile de lin, tant qu'elle soit liquide, & de ceste liqueur abreuuez vos cordes, & les laissez de rechef seicher, puis prenez trois parts de cire, deux de poix-resine, vne de souphre, vne de poix noire, demie de terebentine, vn quart de partie de camphre, & fondez & meslez bien tout cela ensemble, puis en couvrez vos cordes en façon de cierge, & en joindre quatre ensemble, & au milieu d'elles vn baston de saule, gros comme le doigt, préparé comme les méches ou cordes susdites.

Pour dissoudre le salpêtre.

Mettez sur vne liure de salpêtre deux onces d'eau, puis le mettez dissoudre sur le feu dans vn chaudron. Il se dissout (mais non pas si facilement) tout seul.

Pour mettre le salpêtre en fleurs.

Faites dissoudre du salpêtre sur le feu, puis le remuez avec vn baston, tant qu'il reuienne comme de la farine.

Pour mettre le salpêtre en roche.

Il le faut faire fondre seul dans vn chaudron, & puis le laisser refroidir.

Pour faire des fleurs de souphre.

Faites dissoudre du souphre dans vn alambic, & les fleurs s'amasseront autour de la chappe.

Pour ameliorer les fleurs de souphre fondez-les, & les jetez en grenaille dans de fort vinaigre.

Pour faire vn souphre excellent, prenez vne partie de fleurs de souphre, fondez-les, mettez-y dedans demy partie d'argent vif, & le remuez doucement sur vn petit feu, tant que tout soit bien meslé, puis l'esteignez dans du fort vinaigre.

Pour faire d'excellent charbon.

Prenez des houssines de coudre, ou de saule, ou sep de vigne, mettez-les en petites parties dans vn pot de terre bien couuert, & puis mettez ce pot dans le feu, tant que les houssines soient bruslées, leur charbon est fort bon.

*Pour faire de bonne poudre d'harquebuse,
& de pistolet.*

Prenez sept parties de salpêtre, vne partie de souphre, & vne partie & vn quart de charbon, ou

bien huit parties de salpêtre, vne partie de souphre, & vne partie & vn cinquiesme de charbon. Pillez cela ensemble tres-fort, & l'arrousez de bon vinaigre, puis le mettez en graine.

Pour faire la roche de feu.

Prenez vne partie de souphre commun, & le fondez en vn pot de terre, mettez-y dedans estant fondu demie partie de poudre en grosse graine bien feiche, salpêtre trois quarts de partie, charbon pilé demy quart, mettez ces matieres ensemble peu à peu estant bien meslées, versez le tout sur du paué, & vous aurez la roche de feu.

Pour faire des fagots ardents à ietter dans le fossé, pour esclairer la nuit.

Prenez la roche de feu & la fondez, puis en oignez des fagots, ou des copeaux de menuisier, ou bien les oindrez avec terebentine.

Pour faire des balles ardentes à mettre le feu.

Prenez de la roche de feu vne part, de salpêtre vne part, de camphre vn huitiesme de partie, poudre fine la huitiesme partie d'vne part, pillez chacun séparément, puis les meslez ensemble avec la main, & le mettez dans vne balle creuse, percée en diuers endroicts, avec de l'estopin parmy.

Autrement.

Prenez vne partie de camphre, vne partie de salpetre, demie partie de souphre, vn tiers de partie de charbon, le tout mis en poudre impalpable, puis destrampé avec de l'huile petrol, tant que la matiere se mette en grumeaux & mise seicher, tant plus elle est vieille, tant meilleure elle est, puis en faut charger les balles creuses, percées assez gros, & y donner le feu avec de l'estoupin.

Pour faire l'estoupin.

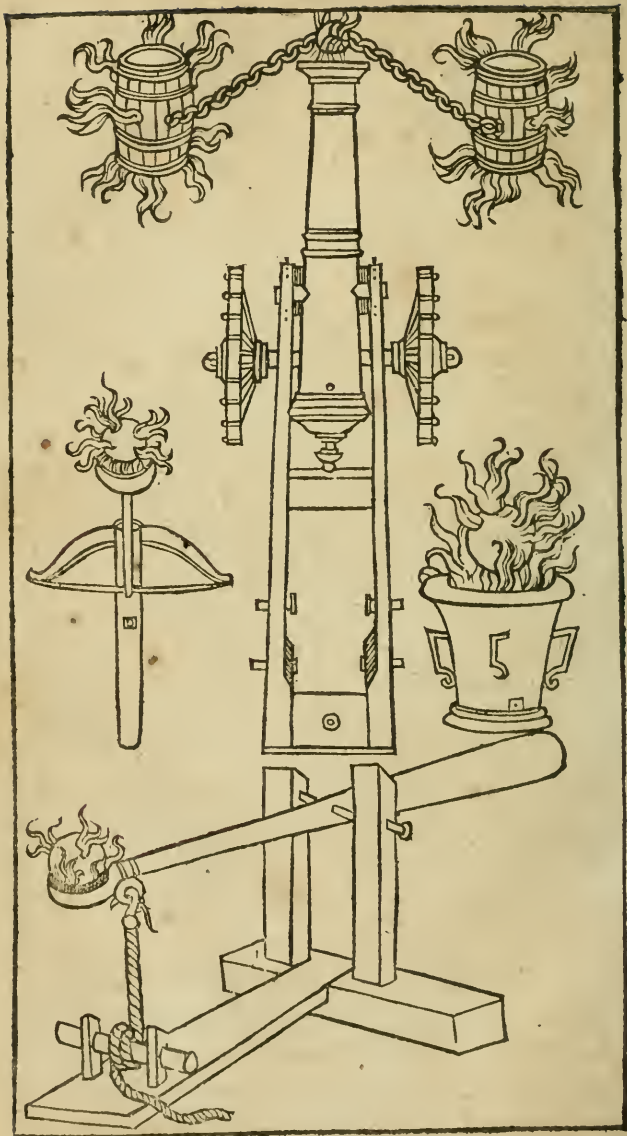
Ayez demy quarteron de poudre, vn quarteron de salpetre, deux onces d'eau de vie, demy septier de vinaigre, & vne pinte d'vrine, faites fondre cela ensemble, estant dissoult mettez-y du coton filé, en grosse fisselle, tant qu'il boiue tout cela chaudement, & vous aurez vn estoupin fort violent, tirez-le de là tãdis qu'il est humide, & par cordelettes de deux pieds de long, ou trois, ou quatre, les roulez avec la main sur vne table qui soit poudrée de poudre d'harquebuse bien pilée, & ainsi poudrez, les estendres à l'vmbre pour y seicher, puis les ferrerez en lieu sec.

Pour faire vne lance à feu.

Prenez vne piece de bois leger, de la longueur de trois pieds & demy, ou de quatre, & le percez d'vn bout à l'autre, d'vn trou gros d'vn pouce de diametre, vnissez bien le bois dedans & dehors

qui doit estre espais d'un pouce, & par tout esgal, plantez à l'un des bouts vne demy-picque, qui entre demy pied dans le trou, & le cloüez tres-bien, attachez avec forte fisselle la trompe de la lance tout autour, puis l'oignez & godronnez avec de la poix-resine, & de la cire, fondus ensemble, pour la conseruer de l'eau. La mixtion des poudres sont douze parties de salpêtre, six de souphre, six de poudre à canon, six de poudre de plomb, deux de verre moyennement battu, deux d'argent vif, & vne de sel armoniac, battez toutes ces matieres à part, puis les meslez ensemble, & en faites vne pâte avec d'huile de petrol qui soit plus dure que molle, apres ayez des estoupes, & en faites des pelottes avec la susdite mixtion de la grosseur du calibre de la lance, & les laissez seicher, & les liez avec du fil de fer deslié. Pour charger la lance, mettez vne charge de poudre pillée au fonds de la trompe, sans la fouler gueres, mettez-là dessus vne pelotte, puis vn peu de vostre mixtion dessus, repetez cela tant que vostre bois soit remply, augmentant les charges de la poudre, de sorte que la derniere couche soit de deux charges, l'on met le feu à ceste lance par la bouche, avec vn estoupin.

*Figure de diuers instruments
à ietter les feux d'artifice.*



Pour faire les fusées.

Il faut entendre toutes les parties suiuanes en poids, non pas en mesure.

La matiere des fusées.

Prenez vne partie de souphre pilé, vne partie & demy de cendres de bois de lierre, ou de sermans, 12. parties de poudre d'harquebuse de la cõmune, bien pilée, & lassée, mettez ces trois sortes de poudres ensemble dans vn bassin, ou autre vaisseau, & les remuez avec les deux mains tant qu'elles soiēt bien meslées ensemble, & en ce faisant les arrouferez avec vn asperges ou rameau, d'eau commune, pour empescher que la poussiere ne s'en vole, & afin que les poudres se lient ensemble quand on les pressera dans le tuyeau de la fusée, il faut aussi prendre garde de n'y mettre pas trop d'eau, de peur que cela ne s'en paste.

Il faut faire le tuyeau des fusées du papier fort, comme celuy du grand dard, ou des vieux codes, qu'il faut rouler & mouler avec des baguettes, cõme celles qui sont marquées en la figure suiuante: l'espeſſeur & longueur de ces tuyeaux sont montréz par la longueur des moules tracez en la figure suiuante.

Ie ne parleray pas de la manipulation, renuoiant cela aux ouuriers, comme estant commun & vulgaire: seulement ie diray qu'on ne peut trop

batre & fouler la matiere des fusées avec vn maillet de fer dans leurs tuyeaux, & que la plus longue baguette d'osier est la meilleure, pourueu qu'elle ne pese pas plus que la fusée.

Ceste sorte de fusées tant plus sont vieilles tant meilleures sont, & si on les dose bien, ne creuent iamais.

La plus grosse poudre est la meilleure, pource qu'elle se pille plus facilement, ou bien de prendre de poufier de poudre, c'est à dire, qui n'a pas esté encore grenée.

Pour faire les fusées cheueluës, ou en comete, qui traident le feu iusques à ce qu'elles creuent.

Prenez vne partie de souphre pilé, vne partie de cendres de lierre, ou de sermans, demy partie de charbon d'osier pilé, & douze parties de poudre pilée & lassée, & les meslez comme il a esté dit cy-dessus.

Pour faire la matiere des serpenteaux qui se mettent aux fusées.

Prenez des cendres de sermans vne partie, & de poudre pillée & lassée douze parties, & en char-

gez des tuyeaux de plume. Et si voulez que les serpenteaux petent, il les faut faire de papier comme les fusées, qui ayent vn petard de poudre grenée au bout, la grosseur de leur moulle est en la figure suiivante.

*Pour faire la matiere a charger
les Estoilles.*

Prenez vne partie de souphre pilé, vne partie de poudre, deux parties de salpêtre, & demy partie de charbon d'osier, tout cela doit estre bien pilé.

Il faut prendre de ceste matiere la grosseur d'une balle de mousquet (comme voyez qu'il est marqué en la figure suiivante) & la couvrir d'estoupes, & les lier avec du fil.

Il faut perçer avec vn poinçon de fer assez gros ces estoilles tout au trauers pour les enfler comme patenostres d'une filelle d'estoupin pour y donner le feu.

Par la figure suiivante on peut voir combien de diuerses pieces il faut à faire les fusées.

Pour faire vne fusée, il faut vne baguette ou rou-

leau a mouler le papier, comme montre la figure H.

Vne baguette a charger I.

La boëte ou moule à charger la fusée. AFGO.

La culote de la fusée L.

L'esguille de fer plantée à la culote S.

La grosseur des estoilles T.

Les quatre pieces marquées 1. 2. 3. 4. en la note M, sont faites iustement pour vne fusée qui porte vingt estoilles, où, vingt serpenteaux.

Les quatre de la note N. sont pour vne fusée qui porte dix estoilles, ou dix serpenteaux.

Les quatre pieces de la note V. sont pour faire des fusées communes qui peuuent mesme porter quatre estoilles.

Les deux pieces de la note X. sont pour faire des serpenteaux, on les charge sans moule.

S'ensuit la figure des Fusées.

DE LA MILICE des Grecs.

CHAPITRE XVI.



Es gens de pied estoient diuisez en deux especes, à sçauoir de picquiers, & des tireurs de trait.

Les picquiers portoient vne targe ou vn corselet, & des greues, vne picque longue de vingt à vingt-quatre pieds, & vne espée.

Les plus robustes se couuroient d'un rondache d'airain Macedonique, ayant quatre pieds de diametre.

Tous les picquiers estoient appelez pesamment armez.

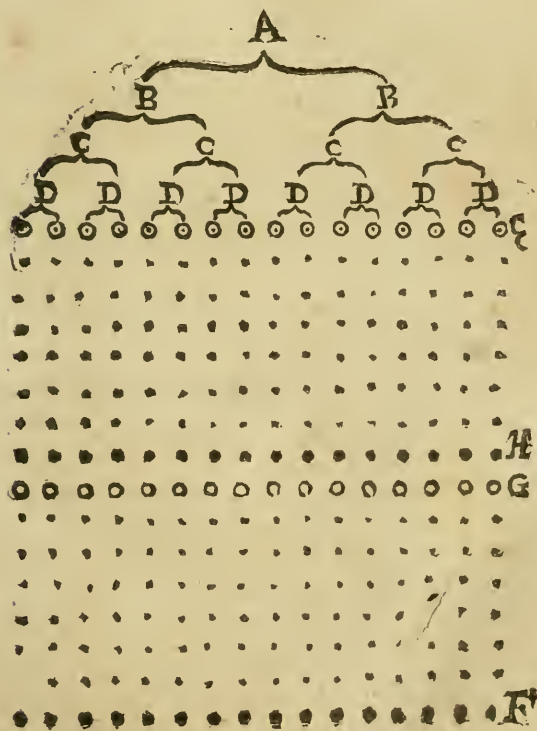
Les tireurs de trait (qu'on appelloit les legere-ment armez) portoient des targes d'osier, des arcs, des jaelots, & des fondes.

La disposition des soldats pesamment armez estoit telle, seize hommes faisoient vne file, le premier ou chef de file auoit commandement sur toute, le huitiesme estoit serre demy-file, le neufiesme chef de demy-file, & le seiziesme serre file.

Toute la file se diuisoit en quatre parties esgales, & le premier soldat d'une chacune quaderne

Outre ceux-là il y auoit vn Enseigne, vn Ser-
gent, vn Trompette, vn porteur de mot du guet,
& vn Heraut.

Figure d'une compagnie.



Les officiers auoient la charge d'instruire leurs soldats en tous les mouuemens militaires, or ces mouuemens estoient, de se mettre en bataille, tourner la face à main droite, à main gauche, & en arriere, doubler les files & les rangs, faire les conuersions, & les éuolutions.

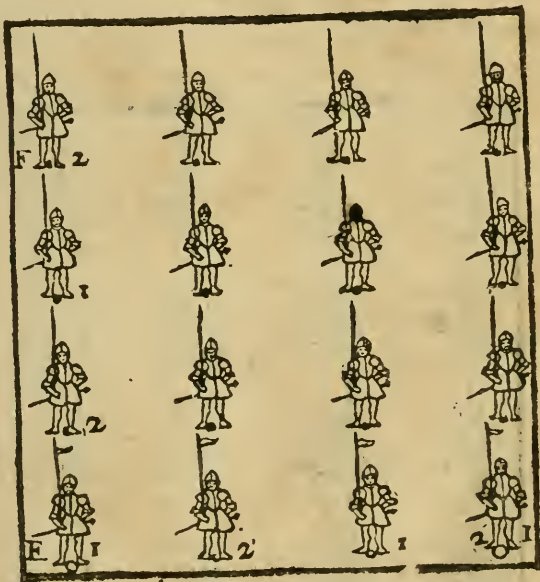
Pour rendre cecy plus intelligible, ie descriroy chacun à part : premierement la compagnie se range en bataille, comme est monstré cy-dessus, apres elle dresse ses files & ses rangs, & prend ses distances. E F. est la premiere file. E I. est le premier rang.

Il y a trois sortes de distances, l'vne pour faire les exercices, qui est pour chaque soldat quatre coudées de terrain (qui sont six pieds) l'autre pour se tenir en bataille attendant l'ennemy, qui est de deux coudées, afin que les picquiers puissent tourner la face de tous costez ; & la troisieme pour combattre, qui est d'vne coudée, afin qu'estans ainsi pressez, ils ayent plus de force d'enfoncer, ou de soustenir.

La figure suiuiante montre en quelle posture doiuent estre les soldats pour faire les mouuemens, & comme ils se doiuent ranger quand il leur est commandé de se remettre. Ceste figure est representée en tous les bataillons suiuians par ces marques ○. ●. les blanches designent les chefs de file, ou le front du bataillon en la premiere posture auant le commandement, & les noires les simples soldats: les petits poincts denotent le chemin que chaque soldat fait en se mouuant, les figures d'hommes

d'hommes monstrent quelle posture a le bataillon apres s'estre meu selon le commandement qui luy a esté faict, & le chiffre marqué tant aux rangs qu'aux files les vniesmes & deuxiesmes.

Posture des soldats qui ont dressé leurs rangs & leurs files, attendant le commandement pour faire l'exercice.



M

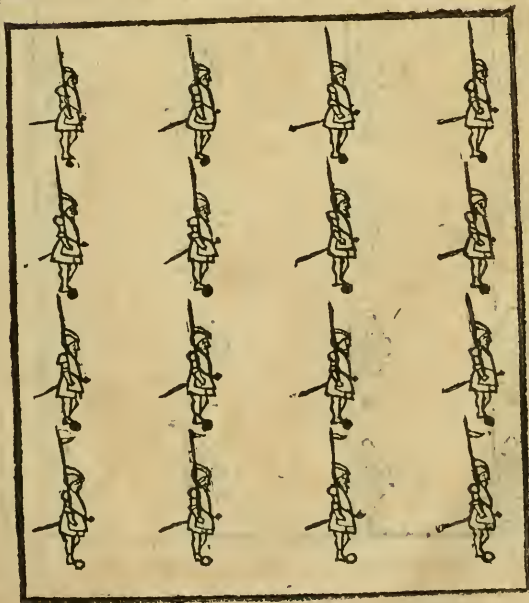
Pour faire tourner la face à main droite à tout le bataillon, il faut que chaque soldat tourne sa face où il auoit la main droite.

Bataillon qui à la face tournée à main droite.



Pour faire tourner la face à tout le bataillon vers la main gauche, il faut que chaque soldat tourne sa face où il auoit la main gauche.

Bataillon qui à la face tournée à main gauche.



Pour faire tourner la face du bataillon en arriere, il faut que chaque soldat se tourne par sa main droite tant qu'il aye sa face tournée où il auoit le dos.

Bataillon qui a la face tournée en arriere.



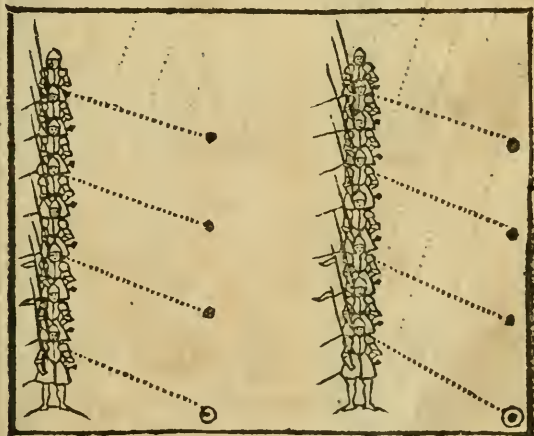
Doubler les files, ou les rangs, c'est d'en mettre deux en vn.

Doubler les files, s'appelle doubler le frond, ou doubler la hauteur, doubler les rangs, s'appelle doubler le frond.

L'on double les files en trois façons, ou en mettant l'une parmy l'autre, qu'on appelle doubler les files, par costé.

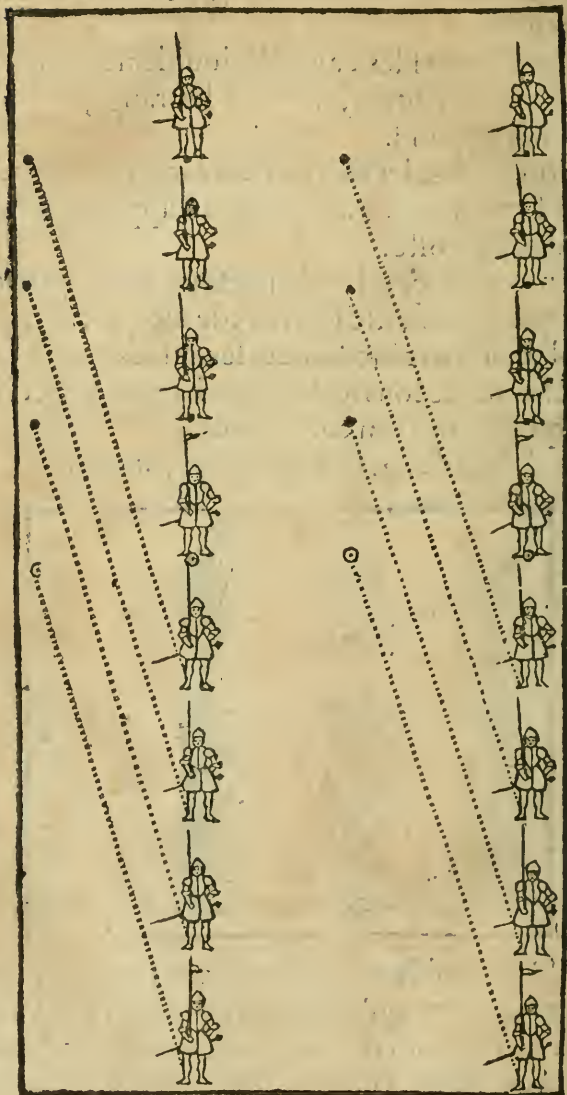
En ceste façon les deuxiesmes files se meslent dans les vniesmes, & les chefs de file qui changent de place se mettent derriere les autres qui demeurent ferme, & tous les soldats chacun derriere ce luy qu'il auoit à son costé droict.

Bataillon qui a doublé ses files par costé.



L'on double encore les files en mettant l'une deuant l'autre qu'on appelle doubler en auançant les files, alors les vniesmes se mettent deuant les deuxiesmes, cōme monstre la figure suiuiante.

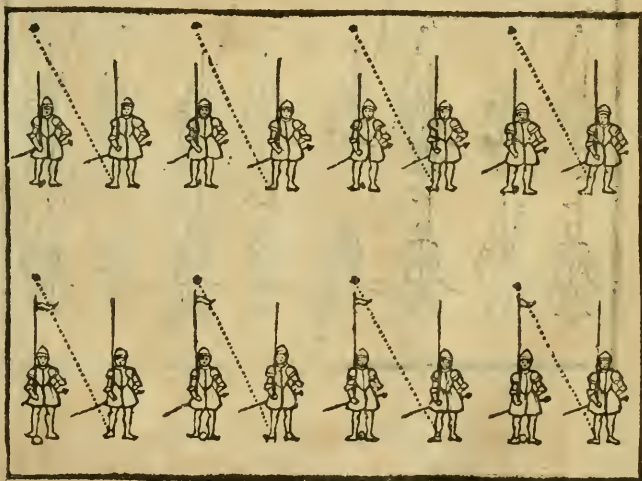
Bataillon qui à ses files doublées en avant.



L'on double encore les files en faisant demeurer ferme la moitié du bataillon qui est à main gauche, & aduancer l'autre moitié de la main droite tant qu'elle soit plus auant que l'autre, puis luy faire tourner la face à gauche, & cheminer tant qu'ils soient jointts, & apres leur faire remettre la face.

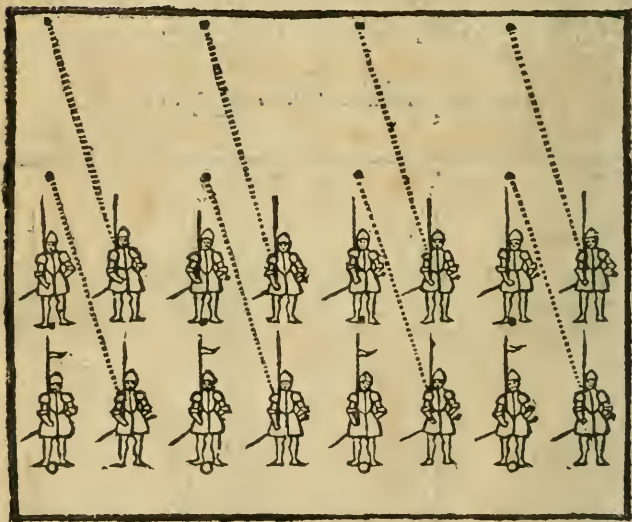
Les rangs se doublent aussi en trois façons, ou en se mettant l'un parmy l'autre, qu'on appelle doubler par rangs: en ceste façon les deuxiesmes rangs se placent parmy les vniésmes.

Bataillon qui à doublé ses rangs par rangs.



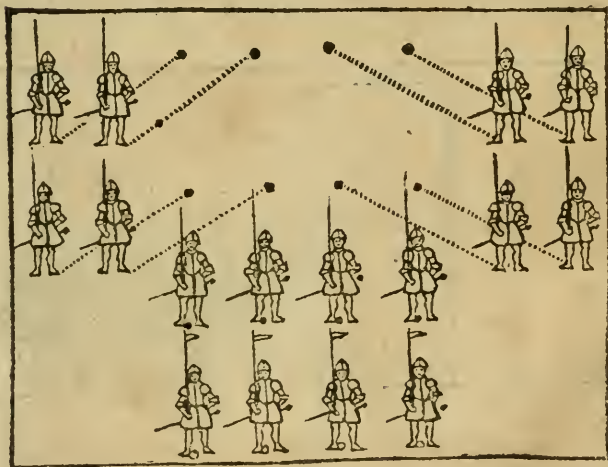
L'on double encore les rangs en faisant avancer les demy-files, tant que leurs Chefs arriuent au front du bataillon.

Bataillon qui à doublé ses rangs par demy-files.



Les rangs se doublent aussi en ceste façon, le bataillon se diuise en deux, vne moitié deuant, l'autre moitié derriere, & celle de derriere se partit encore en deux, l'vne moitié vers la main droicte, & l'autre vers la gauche, & chacune de ces parties s'aduance iusques à ce que les Chefs des demy-filles viennent au droit du front du bataillon.

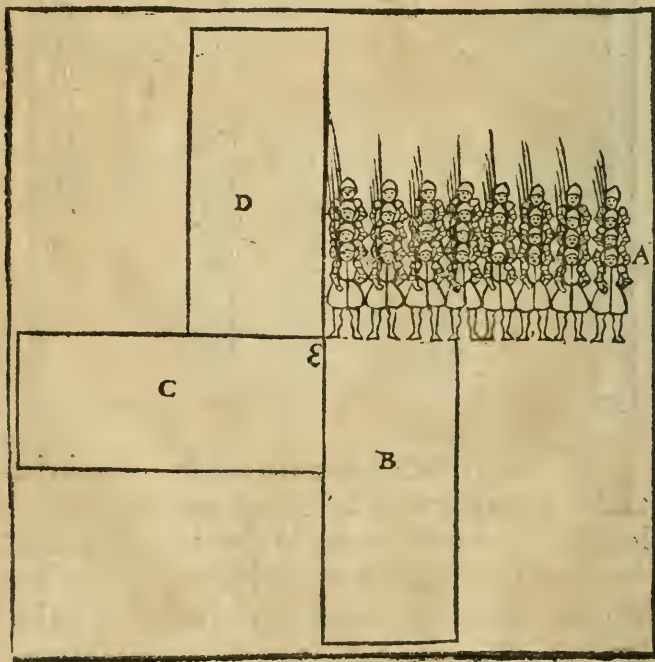
Bataillon qui a doublé ses rangs aux aïsses.



La conuersion est quand tout le corps du bataillon tourne, ce qui se fait aux angles du bataillon (sur le premier ou sur le dernier chef de file) ou sur le mitan du front (le chef de file du milieu d'iceluy seruant de centre) ou sur le centre du bataillon.

Quand le bataillon fait la conuersion sur le premier chef de file , il tourne à main droicte, quand c'est sur le dernier, il tourne à main gauche, vn quart de tour s'appelle premiere conuersion, comme quand le bataillon A. vient à occuper la place, B. tournant sur le centre, E. Demy tour s'appelle seconde conuersion, qui sera lors que le bataillon occupera le terrain, C. trois quarts de tour s'appelle troisieme conuersion, qui sera en D.

Bataillon qui fait la conuersion sur le premier chef de file.

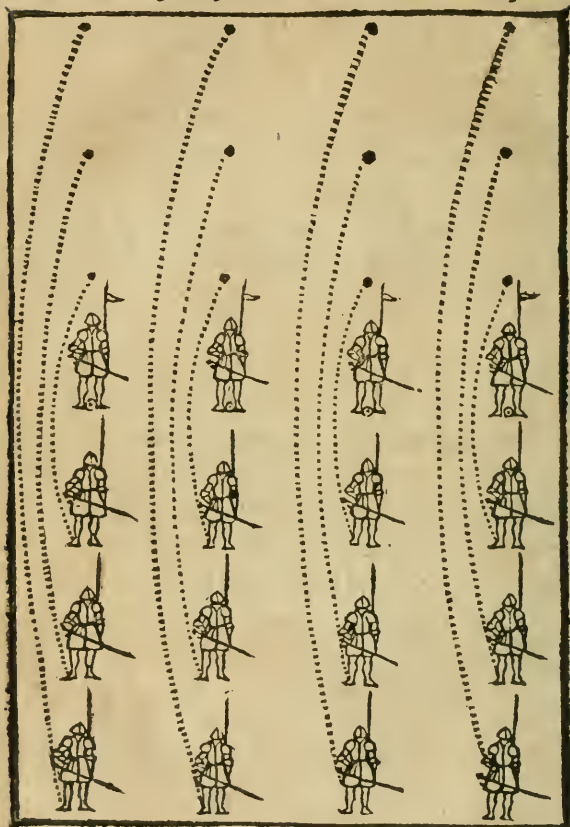


L'évolution est quand chaque soldat tournant la face en arriere change aussi de lieu , affin de changer les soldats d'un costé de bataillon en vn autre.

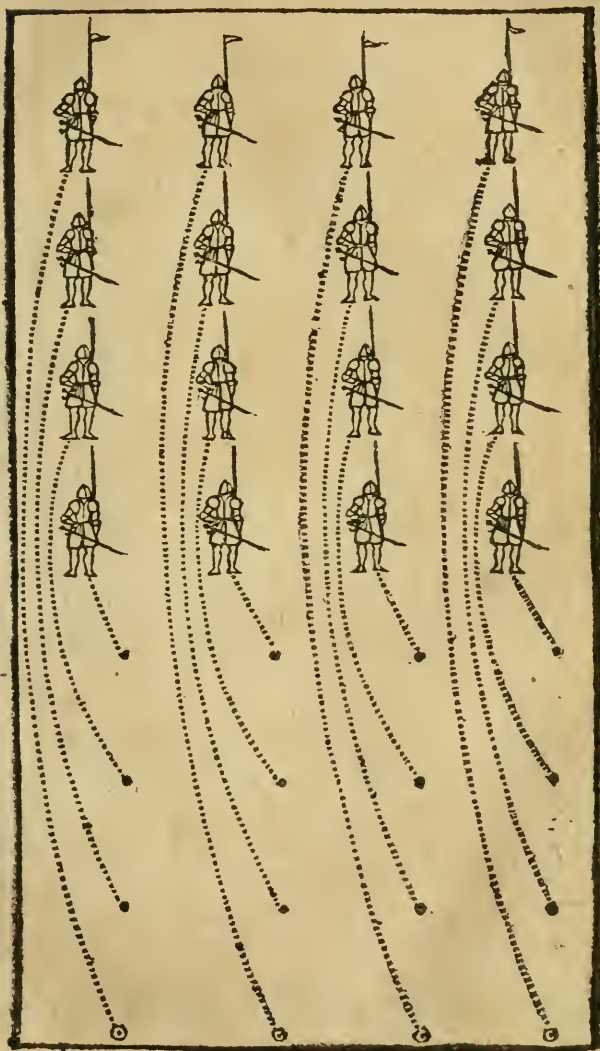
Elle se faiçt par files & par rangs , & chacune de ces façons est triple, Macedonique, Laconique, & Persienne ou Cretoise.

L'évolution par files est faire tourner la face en arriere , en façon que les chefs de file se trouuent deuant.

L'évolution Macedonique par files est quand le chef de file fait demy tour, & demeure en son lieu , puis apres toute sa file se va ranger derriere luy chacun en son rang, partant le bataillon laisse deuant soy pour champ de bataille le lieu où il estoit placé, comme se voit en la figure suiuate.

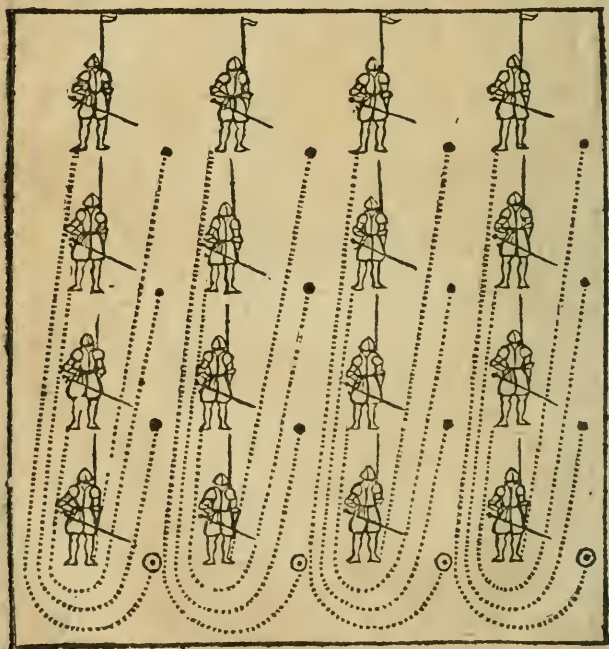
Bataillon qui a fait l'évolution Macedonique.

L'évolution Laconique par files est quand le Chef de file faisant demy tour faict suiire sa file apres luy, & la mene en autre terrain, laissant au derriere le lieu où il estoit. Ou bien le serre-file fait demy tour, & chacun de sa file se vient mettre en son rang deuant luy, tant que le Chef de file soit à la teste.

Bataillon qui à fait l'évolution Laconique.

L'évolution Persienne, appelée contre-marche, est quand le chef de file faisant demy tour mene sa file apres soy, & vient au lieu du serre file, & le serre file va au lieu ou estoit le chef de file, le bataillon occupant le mesme terrain.

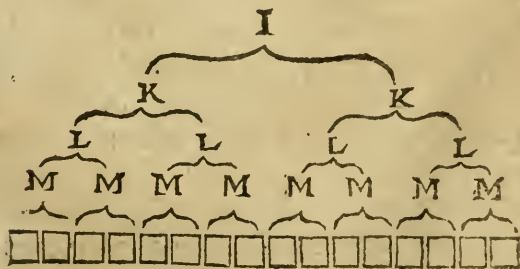
Bataillon qui à fait l'évolution Persienne.



L'évolution par rangs se fait de mesme que ie viens de dire des files.

Les mots des commandemens sont, aprestez vos armes, mettez-vous en bataille, dressez vos files, & vos rangs, prenez vos distances, leuez les picques, à droict, remettez-vous: à gauche, remettez-vous: demy tour, remettez-vous: doublez les files par costé, remettez-vous: doublez les files en auant, remettez-vous: doublez les files par les rangs, remettez-vous: doublez les rangs par les rangs, remettez-vous: doublez les rangs par demy files, remettez-vous, doublez les rangs aux ailles, remettez-vous: faites la conuersion, &c. remettez-vous: faites l'éuolution, &c. remettez-vous.

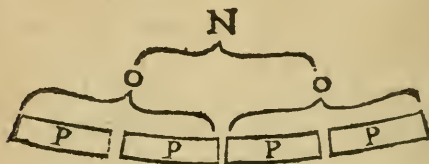
Seize compagnies faisoient vn regiment, qui estoit de quatre mil quatre-vingts seize hommes, & les officiers sur ce regiment estoient vn Maistre de Camp. I. deux Lieutenans du Maistre de Cãp. K. quatre aides du Maistre de Camp. L. huit Chefs de brigade. M. Les quarrez representent les compagnies, ayant chacune son Cappitaine. ▯



Quatre regimens faisoient la bataille des gens de pied pesamment armez, les deux de la main droite s'appelloient l'aïlle, ou corne droite, & les deux de la main gauche, la corne gauche.

Les officiers sur les quatre regimens estoient. N. le Colonel des gens de pied. O. les aides du Colonel. P. les regimens.

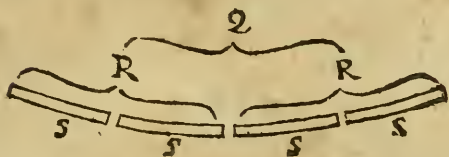
Front de la bataille des gens de pied pesamment armez.



Voila quant aux gens de pied pesamment armez, qui ne differoient en rien quant à l'ordre des legerement armez, excepté du nombre, car les files des legerement armez n'estoit que de huit hommes, tout le reste estoit semblable : car il y auoit autant de files, autant de compagnies, autant de regimens, & autant d'hommes de commandement, disposez en la mesme façon.

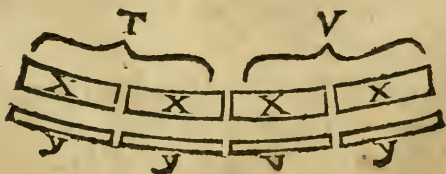
Quatre regimens faisoient le front de leur bataille, & deux faisoient vne aïlle : les gens de commandement sur iceux estoient Q. le Lieutenant Colonel, R. les aides du Lieutenant Colonel S. les regimens.

*Front de la bataille des gens de pied
legerement armez.*



Quelquefois les gens de pied legerement armez marchoient deuant les pesamment armez ; quelquefois ils estoient sur leurs aisles , quelquefois parmy, & quelquefois au dos d'iceux.

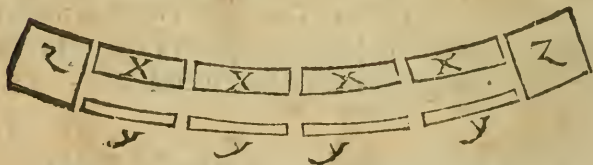
*Forme de la bataille des gens de pied, quand les
pesamment armez marchoient deuant
les legerement armez.*



T. est la corne gauche. V. est la droite. X. les regimens pesamment armez. Y. les regimens legerement armez.

La Cauallerie se plaçoit quelquefois tout autour de l'armée par escadrons, quelquefois aux aissles & derriere, quelquefois parmy l'armée aux aissles des bataillons, & quelquefois sur les aissles de l'armée seulement, ce qu'ils faisoient le plus souuent, la diuisant en deux parties esgales, mettant la moitié sur l'aisle droicte, & l'autre moitié sur l'aisle gauche.

Forme de l'armée rangée en bataille, tant l'Infanterie que la Cauallerie.



X. sont les gens de pied pesamment armez. Y. les gens de pied legerement armez. Z. est la Cauallerie, yne moitié à l'aisle droicte, & l'autre moitié à l'aisle gauche.

Comme les tireurs de traict n'estoient que la moitié du nombre des picquiers, aussi la Cauallerie n'estoit que la moitié du nombre des tireurs de traicts, c'est a dire, le quart de l'infanterie.

Les Perles & les Siciliens disposent leurs compagnies de Cauallerie en escadrõs quarrez, comme font aujourd'huy les François, mais les Scy-

thes, les Thraces, & les Macedoniens les met-
toient en triangle, & les Theffaliens en l'osange.

Ils rangeoient leurs cheuaux en ces triangles, &
l'osange, quelquefois par file, quelquefois par
rangs, en voicy les figures.

Capitaine.

Ilarchos.



Ayde.

Plagiophi-
larchos.

Capitaine.

Ilarchos.

Ayde.



Sergent.

Plagiophi-
larchos.

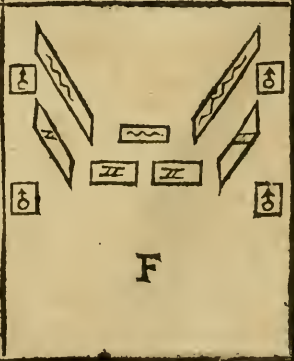
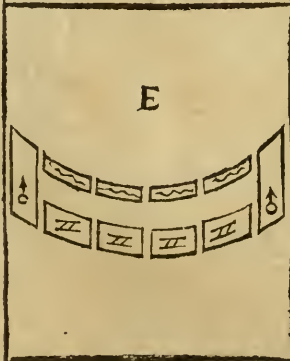
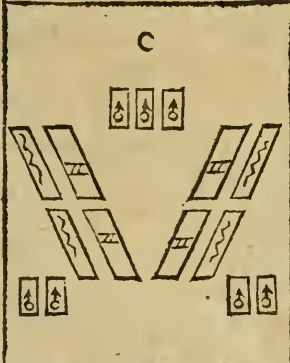
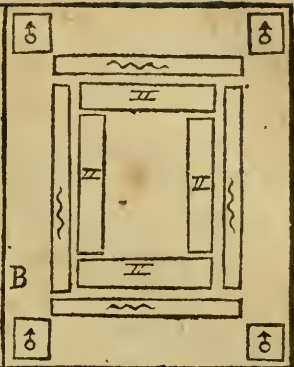
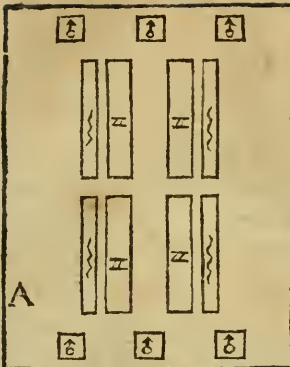
Vrago.

Les Grecs dispoſoient leurs armées en pluſieurs façons, ce qui leur eſtoit fort facile de faire, la pouvant alonger, eſpaſſir, eſcarter, ferrer, changer de figure, & tourner la face où bon leur ſembloit, à cauſe que leurs ſoldats eſtoient ſtilez à tous les mouuemens ſuſdits, & au ſon des trompettes en vn inſtant la Cauallerie & l'infanterie ſçauoient ce qu'ils auoient à faire.

Quelquefois leur armée marchoit d'vn front à la façon ſuſdite, quand ils auoient leurs ennemis au deuant, quelquefois en deux, quand ils l'auoiēt aux aiſles, quelquefois en quatre, quand ils craignoient de tous les coſtez, autrefois en ſizeaux, en eſchiquier, en croiſſant, & en manches.

En la figure ſuiuante ſont représentées ſix diſpoſitions de bataille.

- A. *Deux frons.*
- B. *Quatre frons.*
- C. *En ſizeaux.*
- D. *En eſchiquier.*
- E. *En croiſſant.*
- F. *En manches.*
- La Cauallerie.*
- Les tireurs de traict.*
- Les picquiers.*



Vn bataillon qui a plus de profond que de front s'appelle en Grec Orthion.

Celuy qui a plus de front que de profond, Plagion.

Le bataillon est dit oblique, qui combat l'ennemy par les aïfles, vne aïfle seruant d'auant-garde.

Quand on commence à ranger la bataille par les aïfles, & qu'on finit au milieu, cela s'appelle Parrembole,

Quand on commence à ranger la bataille par le milieu, & qu'on finit aux aïfles, Proftaxis.

Quand apres auoir rangé les picquiers en bataille, on range les gens de traict à pied, au deuant d'iceux, Protaxis.

Quand apres auoir rangé les picquiers en bataille, on range les gens de traict à pied au derriere d'iceux, Epitaxis.

Quand les gens de traict sont rangez aux espaces entre les picquiers, Entaxis.

Quand les gens de traict sont mis aux aïfles de toute l'armée, Hypotaxis.

Des gens de pied pesamment armés, appelés en Grec Oplites.

Nombre d'hommes.	Files.	Noms Grecs destroupés.	Noms François destroupés.	Noms Grecs des Chéfs.	Noms François des Chéfs.
4.		Intergatio.	Vne quaderne.	Intergator.	Quartenier.
8.		Dimoeria.	Demy file.	Dimocrites.	Chef de demy file.
16.	1.	Lochia.	File.	Lochagos.	Chef de file.
32.	2.	Dióchia.	Scadte.	Dilochites.	Appointé.
64.	4.	Tlarchia.	Vne quadrille.	Terrarchos.	Caporal.
128.	8.	Taxiarchia.	Vne centaine.	Taxiarchos.	Centenier.
256.	16.	Sintagma vel Xenagia.	Vne compagnie.	Sinagmarchos.	Capitaine.
512.	32.	Pétacósiarchia.	Deux cōpagnies.	Pentacósiarchos.	Ayde de Maistre de Camp.
1024.	64.	Chiliarchia.	Vne brigade.	Chiliarchos.	Chef de brigade.
2048.	128.	Merarchia vel Tetos.	Deux brigades.	Merarchos.	Lieutenant du Maistre de Camp.
4096.	256.	Phalangia.	Vn regiment.	Phalangiarchos.	Maistre de Camp.
8192.	512.	Cornu vel di-phalangiá.	Vne corne ou aile.	Diphalagiarchos.	Ayde du Colonel.
16384.	1024.	Tetraphalangia.	La Bataille des pesamment arméz.	Tetraphalangiarchos.	Colonel.

Des gens de pied légèrement armés, appelés en Grec Piles.

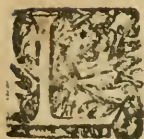
Nombre d'hommes.	Filles.	Noms Grecs des troupes.	Noms François des troupes.	Noms Grecs des Chefs.	Noms François des Chefs.
4.	1.	Dimocria.	Demy file.	Dimocries.	Chef de demy file.
8.	1.	Lochia.	Yne file.	Lochites.	Chef de file.
16.	2.	Dilochia.	Yne scadre.	Dilochites.	Appoiné.
32.	4.	Sistafis.	Yne quadrille.	Sistafarchos.	Céporal.
64.	8.	Pétracontarchia.	Yne centaine.	Petracontarchos.	Centenier.
128.	16.	Hecatontarchia.	Yne compagnie.	Hecatontarchos.	Cappitaine.
256.	32.	Pislagia.	Deux cōpagnies.	Pislagiarchos.	Ayde du Maître de Camp.
512.	64.	Xenagia.	Quatre cōpagnies ou brigade.	Xenagiarchos.	Chef de brigade.
1024.	128.	Systema.	Huit cōpagnies ou deux brigades.	Sistemarchós.	Lieutenant du Maître de Camp.
2048.	256.	Epyxenagia.	Yn regiment.	Epyxenagiarchos.	Maître de Camp.
4096.	512.	Stiphos.	Yne corne ou aile ou pointe.	Stipharchos.	Ayde du Lieutenant Colonel.
8192.	1024.	Epitagma.	La bataille des légèrement armés.	Epitigmarchos.	Le Lieutenant Colonel.

De la Cavallerie.

Nombre d'hōmes.	Noms Grecs des troupes.	Noms François des troupes.	Noms Grecs des Chefs.	Noms François des Chefs.
36.	Embolos.	Vne brigade.	Embolarchos.	Lieutenant
64.	Harchia.	Vne compagnie.	Harchos.	Capitaine
128.	Epiarchia.	Deux compagnies.	Epyharchos.	Ayde du Maistre de Camp.
256.	Tarātínarchia.	Quatre cōpagnies.	Tarātínarchos.	Lieutenant du Ma- stre de Camp.
512.	Hypparchia.	Vn regiment.	Hypparchos.	Maistre de Camp.
1024.	Epypparchia.	Deux regimens.	Epypparchos.	Ayde du Colonel.
2048.	Telarchia.	Vne corne.	Telarchos.	Lieutenant Colo- nel.
4096.	Egyptagma.	Le gros de la Ca- uallerie.	Epitagnar- chos.	Colonel.

DE LA MILICE DES Romains. Du temps de Polibe.

CHAPITRE XVII.



Les Romains procedoient en ceste fa-
çon au fait de la guerre, ils choisissoiēt
d'entre tout le peuple ceux qui estoiēt
les plus propres à porter les armes, tant
pour l'Ananterie que pour la Cauallerie: Quant à
l'Infanterie, les plus pauvres & les plus ieunes
d'entr'eux estoient destinez à estre Velites, les au-
tres approchans de ceux cy pour estre Hastairés,
& ceux qui estoient en la fleur de leur aage pour
estre Princes, & les plus vieux pour Triaires.

Les armes de ces quatre especes de gens estoiēt
telles : les Velites portoient vne espée, vn iaelot
(long de trois pieds, espais d'vn pouce de diame-
tre, avec vn fer au bout, long d'vn pied) vn ronda-
che (de trois pieds de diametre) & vn heaume de
cuir, quelques-vns portoient des fondes, quelques
autres des arcs.

Les Hastaires, & les Princes portoient chacun
vne targe (large de deux pieds & demy, longue de
quatre, ou de quatre & vne paume) vne espée
pointuë & trāchante à deux costez, fort roide, vn
heaume d'airain avec des crestes, & des plumes,
deux piles de bois, vne menuë comme vn dard,

longue de trois coudées, ferrée au bout, & vne grosse qui auoit vne paume de diametre, longue aussi de trois coudées, au bout de laquelle ils plantoient vn fer qui estoit de la longueur de la pile: Lequel entroit la moitié dans le bois qu'ils attachoient ferme ensemble, & l'autre moitié sortoit, qui alloit en pointe, & estoit garny autour de crochets, ce fer estoit espais ioignāt le bois d'vn doigt & demy, le doigt auoit quatre grains d'orge, & la paume auoit quatre doigts.

Les Triaires portoient toutes les mesmes armes que les Princes, hors-mis des piles: car au lieu d'icelles ils portoient des picques, les Hastaires les fouloient porter auparauant, & à cause de cela estoient ainsi appelez, mais ils les quitterent pour prendre les piles.

Les Hastaires, Princes & Triaires portoient vn escu, ou plastron d'airain, ou de fer, d'vn pied en quarré, & les plus riches s'armoient d'escailles, ou de mailles, attachées avec des crochets.

En la legion il y auoit quatre mil deux cens hommes des quatre sortes de soldats susdits, Velites, Hastaires, Princes, & Triaires, diuisez en ceste façon: il y auoit six cens Triaires, douze cens Princes, douze cens Hastaires, & autant de Velites.

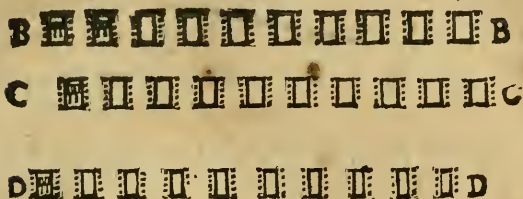
Tant les Hastaires, Princes, que Triaires estoient diuisez chacū en dix parties, appelez Manipules, tellement qu'en la legion il y auoit trēte Manipules sans conter les Velites: car ils estoient despartis esgalement à chaque Manipule. Les Hastaires

estans douze cens, diuisez en dix Manipules, chacune, contenoient six vingts hommes, autant celles des Princes, & soixante celles des Triaires, & diuisant les douze cens Velites par trente, pour seruir de tireurs de traict aux susdits Manipules, on trouuera que chaque Manipule de Velites auoit quarante hommes.

Vne Manipule des Hastaires, vne Manipule des Princes, vne des Triaires avec les Velites, faisoit vne cohorte : partant il y auoit dix cohortes à la legion, & six Manipules à la cohorte, à sçauoir vne d'Hastaires, vne de Princes, vne de Triaires, & trois de Velites.

Les Velites combattoient sans tenir rang ny ordre, & c'estoit à eux à commencer l'escarmouche & la bataille, mais les Hastaires, Princes, & Triaires, estoient rangez en Manipules. Toutes les Manipules des Hastaires estoient d'un front, toutes celles des Princes aussi, au derriere de celles des Hastaires, & celles des Triaires de mesme au derriere de celles des Princes. La distance des Manipules est telle, qu'une Manipule se doit pouuoir placer entre deux, pour ce que si les Hastaires sont desconfits, ils se doiuent retirer aux espaces qui sont entre les Manipules des Princes, & combattre par ensemble, que si eux tous Hastaires & Princes estoient rompus, ils se doiuent retirer aux espaces entre les Manipules des Triaires, & combattre derechef par ensemble, tant les Hastaires, les Princes, que les Triaires.

Figure d'une legion en bataille.



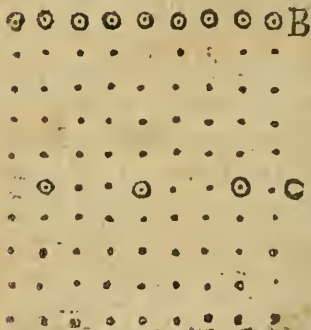
B B. Sont les Manipules des Hastaires. C C. celles des Princes. D D. celles des Triaires. Les points qui sont autour des Manipules, representent les Velites.

Il y auoit sur chaque Manipule deux Chefs, appelez Centeniers; vn premier, & vn secõd: quand tous les deux estoient avec leur Manipule, le premier commandoit la moitié de la main droite, & l'autre la moitié de la main gauche, & si l'vn estoit absent, celui qui restoit commandoit à tout: en chaque Manipule il y auoit deux Enseignes, vne sous chaque Centenier, & deux Sergens, chaque dix hommes auoiẽt aussi vn Chef, appellé Decurion, ou Chef de chambre, & sur toute la legion il y auoit six Tribuns, ou Chefs Generaux.

Chaque legion auoit trois cens cheuaux, diuisez en dix Cornettes, appelez Turmes, chacune desquelles auoit trente hommes. trois desquels estoient Dixeniers, ou Chefs de file, & trois serre-

files ou sous-Dixeniers : le premier Chef de file appellé Prefect, commandoit la troupe, en son absence le second, & apres luy le troisieme : en chaque Turme il y auoit vne Enseigne.

Trois Turmes en vne compagnie.



B. *Les Chefs de file.*

C. *Les trois Enseignes.*

Les Romains se seruoient de leurs Alliez à faire la guerre, & auoient pareil nombre de gens de pied Alliez qu'ils auoient de citoyens Romains, & les legions estoient toutes pareilles de forme d'armes & de nombre d'hommes: mais quant à la Cauallerie, celles des Alliez estoient doubles à celle des Romains : il est vray que sur l'Infanterie ils prenoient la cinquiesme partie, & sur la Caualle-

rie, la troisieme pour extraordinaires, & le reste de pietons, ils le diuisoient en deux parties esgales qu'ils mettoient sur les ailles de l'armée, & appelloient ceux de la main droicte la corne dextre, & ceux de la main gauche la corne gauche, tellement que quand les legions Romaines estoient de quatre mil deux cens hommes, les cornes des Alliez estoient de trois mil trois cens soixante, & les Manipules des Hastaires & Princes, chacune de quatre-vingts douze, des Triaires soixante, & des Velites trente, & la troupe des extraordinaires des gens de pied de chaque corne, estoit de huit cens quarante hommes: la Cauallerie des Alliez sur chacune de leurs legions estoit de six cens cheuaux (double aux Romains) de cela ils en prenoient le tiers, à sçauoir deux cens pour extraordinaires, & diuisoient les quatre cens restans en dix Turmes, chacune de quarante hommes, sur lesquelles il y auoit vne Enseigne, vn Prefect, trois Dixeniers, & trois soub-Dixeniers, ou serre-files, comme aux Romains ces extraordinaires estoient esleus pour seruir de gardes aux Consuls, & de troupe de reserve aux combats.

Quand quatre legions estoient rangées en bataille, toute la Cauallerie Romaine estoit à la main droite, celle des Alliez à la main gauche, & la Cauallerie extraordinaire des Alliez estoit placée à la main droite de la Cauallerie Romaine, & l'Infanterie extraordinaire des Alliez estoit rangée entre les legions, & les cornes au droict des Triaires.

O. *La Cauallerie des deux legions Romaines.*

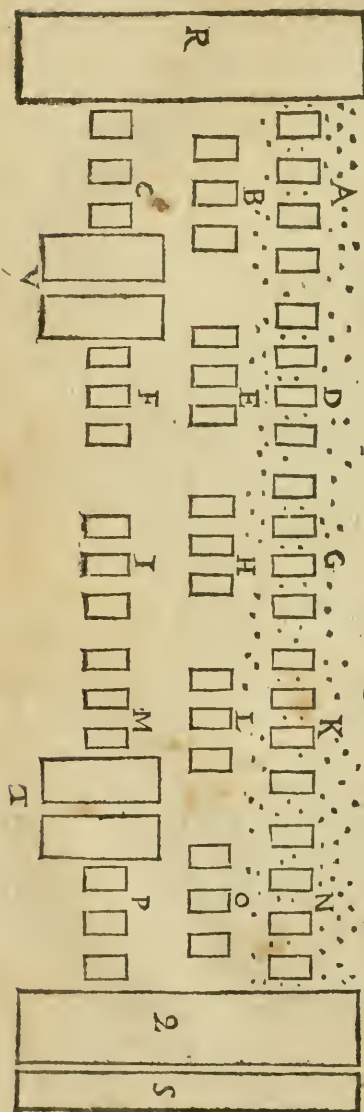
P. *La Cauallerie extraordinaire des Alliez.*

Quand la legion estoit de plus ou moins de quatre mil hommes, elle estoit diuisée selon la proportion susditte : comme quand la legion estoit de cinq mil cent hommes, les Velites Hastaires, & Princes estoient mil cinq cens chacun, & les Manipules des Hastaires & Princes de cent cinquante : quant aux Triaires ils n'augmentoient ny diminoient iamais de six cens, ny leurs Manipules de soixante, & les Manipules des Velites estoient chacune de cinquante hommes.

Les legions ont esté souuent augmentées, car du temps de Romulus elles estoient de trois mil hommes de pied, & trois cens cheuaux : du temps de Camille de quatre mil hommes de pied, & trois cens cheuaux, du temps de Cesar de cinq mil hommes de pied, & six cens cheuaux : & du temps que les Sabins se ioignirent avec les Romains elle estoit de six mil hommes de pied, & six cens cheuaux.

Quand l'armée estoit ainsi forte, les legions estoient rangées en bataille par cohortes, & non pas par Manipules. Comme quand Cesar combattit contre Afranius, il mit en chaque legion quatre cohortes aux Hastaires, trois aux Princes, & trois aux Triaires, les Velites estoient par le milieu de l'armée, & la Cauallerie ceignoit les costez.

Cinq legions rangées en bataille par cohortes.



A. B. C. Dix cohortes d'une legion.

D. E. F. Autres dix cohortes d'une autre legion.

G. H. I. K. L. M. N. O. P. Sont trois autres legions divisees chacune en dix cohortes.

R. La Cavallerie des Alliez.

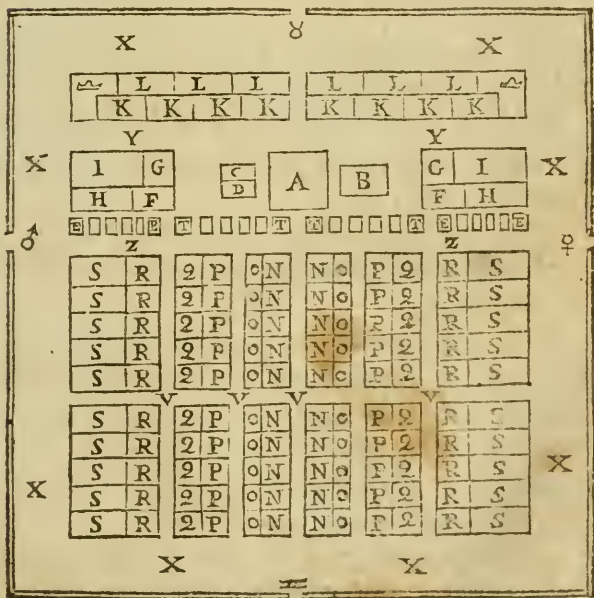
Q. Celle des Romains.

S. La Cavallerie extraordinaire des Alliez.

T. V. Les cohortes extraordinaires des Alliez.

Quant à leur façon de camper elle estoit toujours telle que monstre ce logis de deux legions Romaines, que si l'armée estoit plus grande ils allongeoient le camp à dextre & à senestre. Si y auoit deux armées ensemble, c'estoit deux camps pareils & semblables qu'ils ioignoient du costé de la porte Pretorienne.

Logis de quatre legions Romaines.



- A. Le Pretoire qui à deux cens pieds en quarré.
 B. La Thresorerie longue de deux cens pieds, & large de cent.

- C. D. Les logis des deux Legats, chacun desquels a cinquante pieds de large, & cent de long.
- E. Les Prefects sur les Alliez. Leurs logis sont quarrez, ayant chacun cent cinquante pieds de face. Il y a douze tantes de Prefects.
- T. Les Tribuns des deux legions Romaines, Leurs logis sont quarrez, ayant chacun cent cinquante pieds de face, Il y a douze tantes de Tribuns.
- F. Les logis de la Cauallerie des r' Appellez d'entre les Alliez, (Euocati) ayant quatre-vingts pieds sur cent vingt-cinq.
- G. Les gens de cheual choisis d'entre les Alliez, (Ablecti) ayant six-vingts pieds sur cent douze.
- H. Les logis des gens de pied r' Appellez d'entre les Alliez, (Euocati) ayant quatre-vingts pieds sur deux cens trente-huiët.
- I. Celuy des gens de pied choisis d'entre les Alliez, (Ablecti) ayant six-vingts pieds sur deux cens cinquante-deux.
- K. La Cauallerie extraordinaire, ayant chaque logis quatre-vingts pieds de large, sur cent soixante-sept de long.
- L. Les gens de pied extraordinaires, ayant soixante & dix pieds sur deux cens, chacun logis.
- N. Les logis de vingt Turmes, de la Cauallerie Romaine, ayant chacun logis cent pieds en quarré.
- O. Les Triaires des legions Romaines, le logis de chaque Manipule a cent pieds de front, & cinquante de large.
- P. Les Princes des legions Romaines, le logis de chaque Manipule est de cent pieds en quarré.
- Q. Les Hastaires des legions Romaines, le logis de chaque Manipule est de cent pieds en quarré.

- R. La Cavallerie des Alliez, les logis des Turmès est de cent trente-quatre pieds de long, & cent de large.
- S. Toute l'Infanterie des legions des Alliez, chaque cohorte ayant cent pieds de front, & deux cens de long.
- V. Les ruës, ayant cinquante pieds de large.
- X. La place d'armes large de deux cens pieds.
- Y. Z. Deux ruës de cent pieds de large chacune.
8. La porte Pretorienne.
- ♀. La porte dextre.
- ♂. La porte gauche.
- H. La porte Decumane.
- ⊞. Places vuides, reservées pour loger les suruenans.

LA MANIERE DE FORMER
toutes sortes de bataillons.

CHAPITRE XVIII.



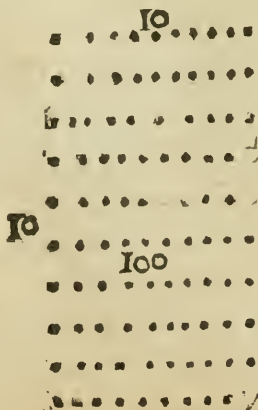
ORDINAIREMENT on fait de cinq sortes de bataillons, à sçavoir quarrées d'hommes, quarrés de terrain, doublés: Quand le front est au fond selon quelque proportion donnée, & de grand front.

L'espace que chaque soldat occupe marchant en bataille est de 3. pieds en front, & 7. en fonds.

Pour faire un bataillon quarré d'hommes.

Soiét donnez cent hōmes, prenez la racine quarrée de cent, dōnera dix, qui est le nombre d'hommes qu'il faut mettre en front, & aussi en fonds.

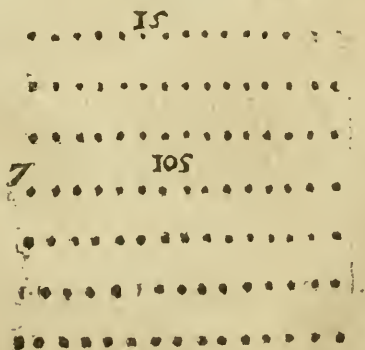
Bataillon quarré d'hommes.



Pour faire un bataillon quarré de terrain.

Soient dōnez cent & cinq hōmes, multipliez-les par trois (qui est l'espace que chacun occupe en front) feront trois cens quinze, diuisez ce nombre par sept (qui est l'espace que chacun occupe en fonds) donnera quarante cinq, prenez la racine quarrée plus proche de ce nombre, qui est sept, & c'est le nombre d'hommes qu'il faut mettre en file : diuisez apres les cent cinq hommes donnez, par sept, donneront quinze, & c'est le nombre d'hommes qu'il faut mettre en front. Tellement que ce bataillon a pour chaque sept hommes de front trois en frons.

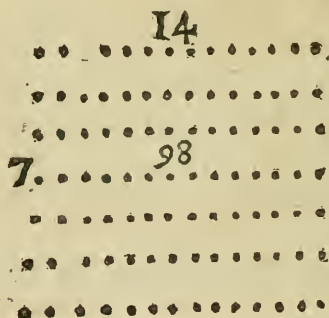
Bataillon quarré de terrain.



Pour faire un bataillon doublé, c'est à dire, qui a deux fois autant d'hommes au front qu'au fonds.

Soient donnez quatre-vingts dix-huict hommes, doublez ce nombre (serōt cent quatre-vingts feize) prenez la racine quarrée de ce nombre, qui est quatorze, & c'est le nombre d'hommes qu'il faut mettre en front, & sa moitié qui est sept, se doit mettre en fonds.

Bataillon doublé.



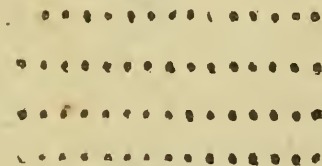
Pour faire un bataillon duquel le front soit au fonds, selon quelque proportion donnée.

Soient donnez cent trente-cinq hommes pour ranger en bataillon, en telle raison que pour chaque cinq qu'il y en aura de frōt, qu'il y en ait trois en fonds, c'est à dire, que la raison des costez soit entr'eux, comme est la raison de trois à cinq.

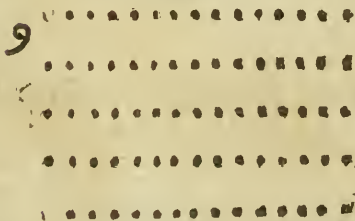
Diuisez cent trente-cinq, par cinq, & multipliez le produit par trois, & du nombre qu'il produira prenez la racine quarrée, qui sera neuf, pour le fonds du bataillon, & pour sçauoir le front diuisez cent trente-cinq par trois, & multipliez le produit par cinq, & du nombre qu'il produira prenez la racine quarrée, qui est quinze.

Bataillon duquel la raison des costez est entr'eux, comme la raison de trois à cinq.

IS



I35

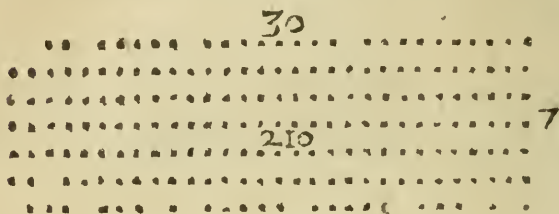


Pour faire vn bataillon de grand front.

Soient donnez deux cens dix hommes desquels on vueille faire vn bataillon qui ait trente hommes de front, pour sçauoir combien il aura de

fonds il faut diuifer deux cens dix, par trente, donnera sept. Pour trouuer le front par le fonds, il faut diuifer deux cens dix par sept.

Bataillon de grand front.



Les bataillons quarrez d'hommes ou de terrain, sont foibles de front, & ceux de grand front sont foibles de fonds. Les Espagnols se seruent le plus souuent des bataillons doublez, & les Hollandois de longs, car ils n'ont leurs files que de dix hommes.

Pour trouuer la racine quarrée iusques au nombre de 496.

Pour trouuer la racine quarrée d'un nombre, comme s'il falloit faire un bataillon quarré de 1600. hommes, cherchez en la table suiuite, en la colomne des quarrez 1600. & trouuez a son costé en la colomne des racines 40. pour racine ou nombre des hommes qu'il faut mettre à chaque face de bataillon.

*Table pour trouver la racine quarrée
insques au nombre de 4096.*

Quarrez. Racines. Quarrez. Racines. Quarrez. Racines.

4.	2.	529.	23.	1936.	44.
9.	3.	576.	24.	2025.	45.
16.	4.	625.	25.	2116.	46.
25.	5.	676.	26.	2209.	47.
36.	6.	729.	27.	2304.	48.
49.	7.	784.	28.	2401.	49.
64.	8.	841.	29.	2500.	50.
81.	9.	900.	30.	2601.	51.
100.	10.	961.	31.	2704.	52.
121.	11.	1024.	32.	2809.	53.
144.	12.	1084.	33.	2916.	54.
169.	13.	1156.	34.	3025.	55.
196.	14.	1225.	35.	3136.	56.
225.	15.	1296.	36.	3249.	57.
256.	16.	1369.	37.	3364.	58.
289.	17.	1444.	38.	3481.	59.
324.	18.	1521.	39.	3600.	60.
261.	19.	1600.	40.	3721.	61.
400.	20.	1681.	41.	3844.	62.
441.	21.	1764.	42.	3969.	63.
484.	22.	1849.	43.	4096.	64.

F I N.

Extrait du Privilege du Roy.

PAR grace & Privilege du Roy, il est permis au SIEVR DE PRAISSAC de faire imprimer par tel Imprimeur que bon luy semblera vn liure intitulé, *Les Discours Militaires*, ensemble *Les Questions Militaires*, *Briefue Methode*, & quelques *Epistres*, qu'il à faicts & composez, & sont faites inhibitions & deffences à toutes personnes de les imprimer, où faire imprimer, vendre où distribuer lesdits liures ensemblement où separément, durant le terme de dix ans, à compter du iour qu'ils seront acheuez d'imprimer: Voulons que ledit Privilege soit tenu pour bien & deuëment signifié, en mettant vn extrait au commencement, où à la fin, dudit liure, comme plus à plein est déclaré ausdites lettres patentes de permission. Donées à Paris le seizeiesme iour de Iuin, 1614.

Signé, Par le Roy en son Conseil,

RENOÜARD.

LEDIT SIEVR DE PRAISSAC à choisy & esleu *La Vefue Marchieu Guillemot, & Samuel Thiboust*, Libraires à Paris, pour imprimer, où faire imprimer, & vendre son Liure intitulé *Les Discours Militaires*, dediez à sa Majesté, avec *Les Questions Militaires*, *Briefue methode*, & des *Epistres* ou *Lettres missiues*, & sont faites deffenses à tous autres de les imprimer, ny vendre d'autres que de ceux desdits vefue Guillemot & Thiboust, leur ayant transporté son Privilege, suivant la forme & teneur. Passé pardeuant les Notaires soubs signez, le 18. Iuin, 1614.

FARDEAV.

MANCHON.

